typografie . grafický design . vizuální komunikace
typography . graphic design . visual communication

TYPO.16 JULY 2005

←

Partneři časopisu / Partners of magazine

generální partner/ general partner

Odborné polygrafické vydavatelství
SVĚT TISKU

Vydavatel odborných publikací, pořadatel seminářů, konferencí a odborných zájezdů, konzultant a poradce pro oblast předtiskové přípravy, tisku, dokončujícího zpracování

Vydavatelství Svět tisku, spol. s r. o.
Hollarovo náměstí 11, 130 00 Praha 3, Česká republika
tel.: 271 737 788, 271 733 554, fax: 272 736 252
e-mail: redakce@svettisku.cz; inzerce@svettisku.cz
http://www.svettisku.cz

hlavní partneři / main partners

DataLine

Distributor a produkční partner společnosti Linotype Library, dodavatel a systémový integrátor grafických, předtiskových a publikačních systémů a zařízení pro produkční digitální tisk.

DataLine Technology spol. s r. o.
Drahobejlova 6, 190 00 Praha 9, Česká republika
tel.: +420 284 811 400, fax: +420 284 811 409
e-mail: obchod@dataline.cz
www.dataline.cz

SOFTWARE AMOS

Výhradní distributor Adobe Systems pro ČR a SR.
Dodavatel aplikací pro klasické, internetové a multimediální publikování a pro elektronickou distribuci a archivaci dokumentů.
Specializované školící středisko aplikací Adobe.

AMOS Software, spol. s r. o.
Patočkova 61, 169 00 Praha 6, Česká republika
tel.: +420 284 011 211, fax: +420 284 011 212
e-mail: obchod@amsoft.cz
www.amsoft.cz

tiskárny / printers

kpr TISKÁRNA

Kompletní předtiskové, tiskové a knihařské služby: ofsetový tisk B1 a B2 (Heidelberg), vazby V1 a V2, automatický výsek B1, falcování, slepotisk, trojřez, DTP, scan, osvit CtP

K. P. R. s. r. o.
Pod Šancemi 4/196, 190 00 Praha 9
tel.: 266 311 822, fax: 266 311 820, e-mail: info@kprtisk.cz
www.kprtisk.cz, www.mojetiskarna.cz

TISKÁRNA REPROPRINT s.r.o.

DTP, redigitalizace filmů, osvit CtP, archový i rotační ofsetový tisk na strojích Heidelberg, vazby V1 a V2

Tiskárna Praha
Poděbradská 540, 190 00 Praha 9 – Vysočany
tel.: 225 277 111, fax: 225 277 249, e-mail: obchod@praha.reproprint.cz

Tiskárna Zádveřice
763 12 Zádveřice 48, Zlínský kraj
tel.: 577 687 111, fax: 577 687 112, www.reproprint.cz

REAL TISK

grafika, DTP, CTP, tisk do formátu B1, kompletní knihařské zpracování

REALTISK, s. r. o.
Opatovická 18, 110 00 Praha 1
tel.: +420 224 930 426, +420 224 933 822–3
fax: +420 224 933 824

partneři / partners

STUDIO MARVIL
ADOBE AUTHORIZED SERVICE PROVIDER

grafické návrhy, DTP, scan, osvit
velkoformátový a digitální tisk
prodej fontů URW++ a Adobe

Studio Marvil, s. r. o.
Ječná 29, 120 00 Praha 2
tel.: 224 941 955, fax: 224 941 145
marvil@marvil.cz
www.marvil.cz

Storm Type Foundry

Střešovická písmolijna je výrobcem kvalitních OpenType fontů s jedenáctiletou tradicí. Kromě slavných klasických textových písem z evropské historie nabízí také důležitá původní díla českých písmařů 20. a 21. století.

František Štorm
Špálova 23, 162 00 Praha 6 CZ
mail@stormtype.com
www.stormtype.com

océ Printing for Professionals

Océ umožňuje svým zákazníkům účinné a efektivní zpracování dokumentů nabídkou průběžně inovovaných produktů pro správu a tisk dokumentů pro profesionální prostředí.

Océ-Česká republika, s. r. o.
Hanusova 18, 140 21 Praha 4
tel.: +420 244 010 111, fax: +420 244 010 190
e-mail: info@oce.cz, http://www.oce.cz
http://shop.oce.cz

OMIKRON univerzální tiskárna GRAFICKÉ STUDIO

Univerzální tiskárna a grafické studio.
Tisk katalogů a časopisů V1, V2, V3, automatický výsek.

OMIKRON Praha, spol. s r. o.
Doudova 22, 147 00 Praha 4
tel.: 261 218 309–10, fax: 261 227 946
výroba: U Elektry 650, Praha 9 – Hloubětín
e-mail: omikron@omikron.cz
www.omikron.cz

www.sazba.cz

(nejen) knižní typografie
a sazba, jazykové redakce, korektury, školení grafických pracovníků

Studio LACERTA
VOŠP (m. 203),
Chvalova 11, 130 00 Praha 3
tel.: 603 746 009
sazba@sazba.cz
www.sazba.cz

partneři / partners

partner / partner

Suitcase Type Foundry

Původní písma, korporátní písma, písma na objednávku.

SUITCASE TYPE FOUNDRY
Soběslavská 27
130 00 Praha 3
tel.: +420 775 066 498
e-mail: mail@suitcasetype.com
www.suitcasetype.com

partner / partner

antalis

ANTALIS s. r. o., velkoobchod papírem, člen nadnárodní společnosti ANTALIS International Holdings.

ANTALIS s. r. o.
Office Park Nové Butovice
Bucharova 1314/8, 158 00 Praha 5
tel.: +420 233 113 211, fax: +420 233 113 223
e-mail:antalis@antalis.cz
www.antalis.cz

partner / partner

TYPO typografie . grafický design . vizuální komunikace
typography . graphic design . visual communication

ČLEN ICOGRADA DESIGN MEDIA NETWORK . A MEMBER OF ICOGRADA DESIGN MEDIA NETWORK icograda

→ **www.magtypo.cz**
→ **vydavatel** publisher
Vydavatelství Svět tisku, spol. s r. o.
Společnost je zapsaná u městského soudu Praha, oddíl C, vložka 80559
→ **adresa** address
Hollarovo náměstí 11, 130 00 Praha 3
tel./phone: +420 271 737 788
fax: +420 272 736 252
→ **předplatné** subscription
predplatne@magtypo.cz
sub@magtypo.cz
→ **manažerka redakce** editorial office manager
Linda Kudrnovská (linda@magtypo.cz)
→ **inzerce** advertising
Martin Jamrich (martin@magtypo.cz)
→ **redakce** editors
redakce@magtypo.cz, pr@magtypo.cz
Filip Blažek (filip@magtypo.cz)
Pavel Kočička (catt@magtypo.cz)
Jakub Krč (jakub@magtypo.cz)
Pavel Zelenka (pavel@magtypo.cz)
→ **grafika** design
Jana Vahalíková (jana@marvil.cz)
→ **pre-press**
Studio Marvil (www.marvil.cz)
→ **tisk** print
REALTISK s. r. o. Opatovická 18, 110 00 Praha 1 Nové Město,
tištěno na papír BLACK LABEL mat / printed on BLACK LABEL mat paper – 150 g/m² & 250 g/m² (dodává ANTALIS s. r. o.)
→ **programy** software
Adobe InDesign®, Adobe Photoshop®, Adobe Acrobat®, ScenicSoft ColorCentral®, ScenicSoft Preps®

Vydávání povoleno Ministerstvem kultury ČR pod číslem MK ČR E 13984, ISSN 1214-0716. Názvy produktů a jmen firem zmiňovaných v magazínu mohou být chráněny ochrannými známkami. Přebírání jakýchkoliv údajů z magazínu je povoleno pouze s písemným souhlasem vydavatele.
Materials from this magazine must not be copied or further published without the consent of the editors.

TYPO.EDITORIAL 1

TYPO.THEME 2
Krisztina Somogyi → HUNGARICUMS Type from Hungary
Typografové z Maďarska

TYPO.PHENOMENON 12
Johannes Bergerhausen → The democratisation of characters
Demokratizace znaků

TYPO.PROJECT 19
Filip Blažek → Project Diacritics
Projekt Diacritics

TYPO.ANNIVERSARY 20
Jan Middendorp → FiFFteen: type for independent minds
FiFFteen: písmo pro nezávislé

TYPO.PHOTO 30
Alejandro Cabrera Ávila → Typography with a heart
Typografie se srdcem

TYPO.BAZAAR 32

Milí čtenáři, rádi bychom vás pozvali na výroční konferenci **ATypI**, která se uskuteční od 15. do 18. září v Helsinkách. Přednášky, jež spojuje motto **Na hraně**, vybral organizační tým pod vedením tří finských designérů – Kaie Rentoly, Tomiho Haaparanty a Jarna Lukkarily. Hlavní konferenční program zahrnuje více než čtyřicet prezentací, workshopů a demonstrací zhruba sedmdesáti spíkrů. Mezi jinými se konference aktivně zúčastní Ken Barber, Peter Bil'ak, Alessio Leonardi, Gerry Leonidas, Thomas Phinney, Jean François Porchez, Erik Spiekermann, Sumner Stone, Adam Twardoch či Alan Záruba. Pokud váháte, zda konferenci navštívit, přečtěte si na webu **www.atypi.org** 10 důvodů, proč přijet na ATypI Helsinky. Konference se samozřejmě zúčastní i náš magazín: reportáž z konference otiskneme v příštím čísle společně s dalšími články, mezi nimiž najdete třebas rozsáhlý a unikátní materiál o historii písma DIN a rozhovor s autorem digitální verze FF DIN, typografem Albertem-Janem Poolem. ✖ [vaše redakce]

Dear readers, We would like to invite you to the Annual **ATypI** Conference, to be held in Helsinki September 15 through 18, 2005. Based on the conference theme **On the Edge**, the lectures were chosen by the organizers' team, led by three Finnish designers—Kai Rentola, Tomi Haaparanta and Jarno Lukkarila. The main conference programme includes more than forty presentations, workshops and demonstrations, delivered by approximately seventy speakers. Among others, you will have the chance to hear and see Ken Barber, Peter Bil'ak, Alessio Leonardi, Gerry Leonidas, Thomas Phinney, Jean François Porchez, Erik Spiekermann, Sumner Stone, Adam Twardoch or Alan Záruba. If you are still hesitating to participate in the event, we suggest that you read 10 reasons to come to ATypI Helsinki 2005, posted at **www.atypi.org**. Of course, our magazine is also going to take part in the conference: in the next issue of Typo we will publish a report from Helsinki, accompanied by other texts, e. g. a long and unique feature on the history of DIN font and an interview with the typographer Albert-Jan Pool, author of the FF DIN digital version. ✖ [the editors]

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (Regular, Medium, Semibold, Black) Fette Engschrift (Regular) → URW++

At the last years' conference ATypI in Prague, dedicated to the theme Crossroads of Civilisations, a Hungarian theorist of visual communication and typography Krisztina Somogyi gave a talk on the present-day Hungarian typography and graphic design. We are publishing its modified version.

When I was asked to introduce the best Hungarian contemporary type design to an international public I immediately knew that I would have to say a few words about the situation in which we live and work. It is necessary to introduce our own cultural context so as the works can bear significance. That of course implies that I feel an important difference between our design experience and possibilities compared to what one can see in publications, books and exhibition coming from the West. The specifications of our situation is not only evident within this comparison but travelling around the region and especially coming back to the Czech Republic several times, I have realized that there are characteristics to each different country.

As a general fact, I have to say that very different cultures, aims, reasons, motivations and techniques form our present day visual reality. They coexist without any visible order, or priority; a rather chaotic overall image is typical when visiting our cities. International logos and ads, old signs remaining on bare walls, DIY quality signs and contemporary graphic design are equally present everywhere. The co-existence of different images is a true mirror of our culture: it shows that there is a plurality of taste and ideas, a possibility for many to freely express, but this heterogeneity also tells us that there is no prevailing order, that we are far from achieving a clear system of values. We are still in a state of flux. To use the crossroad metaphor suggested in the title of ATypI conference there are no easy highways leading to professional success in Hungary but rather there are personal ways that bring together a path that can be seen as an authentic search for organic solutions. The personal achievements and the few commonly made efforts of the last 5 years look as if something has been started. My hopes are that out of the multitude of ideas of the present the identity of Hungarian design will one day be born in a very natural way.

SOME HISTORY... It would be impossible to enumerate all the factors leading to the visual illiteracy of our civilisation, but the strong discontinuity of our 20th century culture is certainly one of the reasons. The last historic time we were truly in tune with the European art scene was during the first thirty years of the last century. After the Art Nouveau period (secession) that possessed a great national folk and urban version came modernism that was a very important period in our country. **Lajos Kassák**, **László Moholy Nagy**, **Vilmos Huszár**, **Sándor Bortnyik**, **Marcel Breuer** are probably the names best known in the world. This modern heritage was unfortunately disturbed. The last stroke was a communist political doctrine in 1951 that stated the modernist movement to be a rather dangerous western manipulation and favoured, that means prescribed a so called social-realism especially in architecture but this also applied to design. The fact that graphic design was in the hand of the propaganda departments of big state owned firms, did not help the prestige of design either. However it would be a big mistake to treat the 40 years of socialism as a homogeneous period, we had our ups and downs, so from time to time there alternative attempts to think and act in opposition. Some cultural institutions, publications and the semi-public art events provided an opportunity for visual artists to experiment and express in an authentic way. As the main counter culture of the 60s, 70s was more verbal than visual in our country; hidden messages were to be found in between words and lines much more then in visual imagery, it is not surprising that the most interesting field of design was theatre poster art. I must mention the names of those Hungarian poster artists (among others **József Árendás**, **Ferenc Baráth**, **Dóra Keresztes**, **István Orosz**, **Péter Pócs**, **Sándor Pinczehelyi**, **Károly Schmall**, or the Polish born **Krzysztof Ducki**) that became world famous with their highly intellectual and personal imagery.

FROM 1989... The big change in the profession naturally came in 1989: graphic design as a modern profession was to be born in the chaotic shift from socialism to brutal capitalism. Design was happily freed from political obligations but that hiatus was soon replaced by commercial intentions. A completely new situation was established almost within a year. International advertising agencies had opened their office one after the other. The well trained old school designers had difficulties in adapting to this situation, many of them were out of work, as the market favoured young computer technicians who could first of all speak some English. Computer and linguistic expertise won over visual knowledge. The time when a central jury valued all works was finally over, but the new freedom was not favouring quality at first. The prestige of design was still very low; graphic design was regarded as a cheap tool of advertisement that brought big money for computer literate youngsters. For a time design was an easy way to succeed only for those who were willingly dropping professional standards to comply in a servile manner with the favours of a completely illiterate client. Understanding and therefore selling good design is not easy in Hungary. The reception of design is maybe the most problematic factor in the development of the profession. It is not surprising that by the end of the last millennium the taste of people became extremely heterogeneous. The basic models as to what is good and what is not good are shattered. Part of the problem has its rules in our general visual education: it is still focused more on teaching about big work of arts than

TYPEFACE **DAX (medium, bold)** fontFont (Hans Reichel)

type designers from Hungary

HUNGARICUMS

typografové z Maďarska

MOAB Black Italic

SHRAPNEL Medium

MONOSTAR Regular

TILOS! CAMEO

TILOS! ROUGH

CASSIUS Light

WAGON Alternates

WAGON Bold

WAGON CAMEO

OSZKÁR BOSKOVITZ

- **Moab** and **Shrapnel** are named after bombs and are used within Offline XTR MAG magazine. **Moab** a **Shrapnel** jsou písma pojmenovaná podle typů bomb a jsou užívána v časopisu Offline XTR MAG.
- **Monostar** This monospace font was created in 2002 and was intended to be used for Boskovitz's own firm, Népfont. Toto neproporční písmo bylo navrženo v roce 2002 pro potřeby Boskovitzova studia Népfont.
- **Wagon and Tilos** These typefaces are typical to the first period of the design of Boskovitz. These designs are very much linked to street and graffiti culture, that is attained by the making of stencil or roughened fonts. Tato písma jsou typickými ukázkami rané Boskovitzovy tvorby. Do značné míry souvisejí se street kulturou a graffiti, což se projevuje užitím šablon a „drsných" písem.
- **Cassius** was designed for the logo of Offline XTR MAG magazine targeted at young extreme sport practitioners but the most recent issues are set with Wagon bold. **Cassius** byl navržen pro logo časopisu Offline XTR MAG, určeného pro mladé vyznavače extrémních sportů. Poslední čísla časopisu jsou nicméně vysazena písmem Wagon bold.
- **Troppauer** This poster was created for a type exhibition organized in Ráday street. This text font has both Serif and Sans versions and exists in 5 different weights. The name is inspired by a comic figure of Rejtő Jenő, a fantastic Hungarian writer. Plakát byl navržen pro typografickou výstavu, která se konala v ulici Ráday. Toto knižní písmo má patkovou i bezpatkovou variantu a existuje v pěti různých řezech. Jeho název byl inspirován komiksovou postavičkou fiktivního maďarského spisovatele Rejtő Jenő.

ANTAGON
ANTAGON Bold
ANTAGON Semi Serif

ACYDUM Semi Serif

CUBE
CUBE Oblique

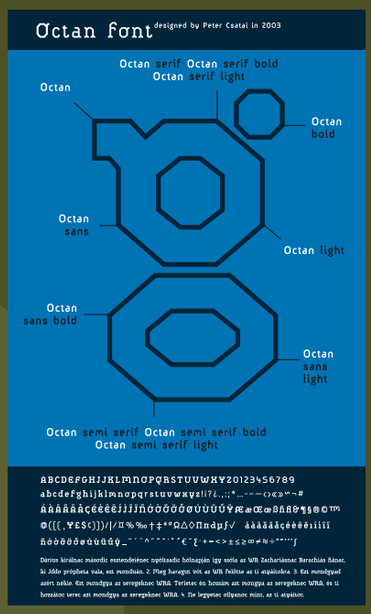
HUNGARUM Antikva
HUNGARUM Antikva Italic

FONTSTER Italic Bold

OCTAN Serif Light
OCTAN Semi Serif Bold

PÉTER CSATAI

- **Antagon** This text typeface was designed as a marriage of geometrical and curved principles. It exists in 4 different weights. Toto knižní písmo bylo vytvořeno propojením dvou principů – křivek a geometričnosti. Existuje ve čtyřech řezech.
- **Acydum** The diploma work of Csatai was inspired by the view of the acid corroded copperplate surfaces used in etching. Csataiova absolventská práce se inspirovala podobou měděného plechu leptaného kyselinou, jak ji známe z techniky leptu.
- **Cube** This display font was created with only geometrical principles, with the total emission of curves. Toto titulkové písmo je vybudováno na principu čisté geometrie a postrádá jakékoliv oblé křivky.
- **Hungarum Antikva** It was inspired by old Hungarian archers. The main thing about the design is the fact that all elements are curved. Inspirovala se staromaďarskými lukostřelci. Základním prvkem designu je zakřivení veškerých prvků písmové stavby.
- **Fonster** This retro typeface is organized around a linear connection, that can link the separate characters at the baseline, midline and cap lines depending on the choice of the typographer. Fonster is the image font of Csatai's own type foundry. Toto retro písmo je vystavěno okolo základní propojovací linie, která jednotlivé znaky spojuje skrze dolní, minuskovou a horní dotažnici, dle výběru typografa. Fonster je základním písmem Csataiovy vlastní písmolijny.
- **Octan** The initiative idea comes from chemistry, the chemical symbol of benzyl. Nápad pochází z chemie, inspiruje se chemickým zobrazením benzylu.
- **Posters** The type posters were designed for an exhibition organized in Ráday street in 2004 to demonstrate the qualities of different designs for a large public. Typografické plakáty byly navrženy pro výstavu v ulici Rádai v roce 2004. Jejich cílem bylo ukázat charakteristické rysy různých designů ve formě přístupné pro širokou veřejnost.



encouraging children to understand creatively the visual phenomena. That pushes visual communicators into a difficult situation: when trying to sell their work they face a dilemma as there is a huge gap in between what the designer thinks to be professionally good and what the clients would accept. But before I sound negative, I have to say that the last ten years show a very positive tendency. Both the number and the quality of good designers are growing. I remember in 1994 when with **Zsolt Czakó** we organized the first Experimental Typography exhibition in Pécs, it was difficult to find Hungarian designers that could fit into the picture. It was the time of a big typographical boom worldwide—in Hungary this what the time when the first Macintosh computers were purchased. Two years latter when Rick Poynor arrived to open the second exhibition of Experimental Typography in Pécs there were about a dozen very interesting national participants. Nowadays, there are about a hundred typographers and graphic designers who come together from time to time, they organize events, co-edit books and publications such as Postscript, Dáblin, or Trakta on a self initiated, self-financed way. These shows provide an interesting picture of how the profession thinks about its own role, and it also helps understanding the main characteristics of our design.

TYPOGRAPHIC EDUCATION... The role of schools has also changed during this time: especially the University of Arts and Design, Budapest (MIE) has started becoming more and more active. Under the guidance of this institution a new non-profit gallery called Ponton was opened in the castle district of Budapest, where not only diploma works, but design exhibitions (including type design, typography, book design, etc) coming from all over the world help to form the good prestige of design. There is also a shift in the curriculum of the university showing that there is a bigger and bigger need for contemporary design professions. The change of interest from the traditional crafts towards modern design is evident to the point that the University is thinking of changing its name. What concerns type design it must also be said that within MIE there is a special course of typography—a two and a half year long study for practicing professionals—that is a most important platform for the development of typography. And graphic design and typography is also taught at the University of Fine Arts Budapest and in a few private schools. In spite of that it is an unfortunate truth that all higher education lacks deep and systematic type design training, so the importance of self-teaching and the personal experience gathered abroad is definitive. However, we register a growing interest in type; not only exhibitions become more numerous but I am happy to report that 6 years ago **Oszkár Boskovitz** was the first student to work on a typeface as a diploma work. With that he made history; since then every year there is someone who chooses type design in his final professional presentation in MIE.
To give an image of Hungarian type design I have chosen 5 designers from three different generations and I have arranged their works around those important topics that characterize us in general. Some further information about them can be found on **www.font.hu** under the name **betűtervezők** (type designers in Hungarian) or on the site **www.plusminus.hu**, where around 40 designers present a selection of their works.

REVIVALS... Maybe it is the lack of historical discontinuity of our 20th century, maybe that is a general Hungarian character, but for one thing it is true that national herit-

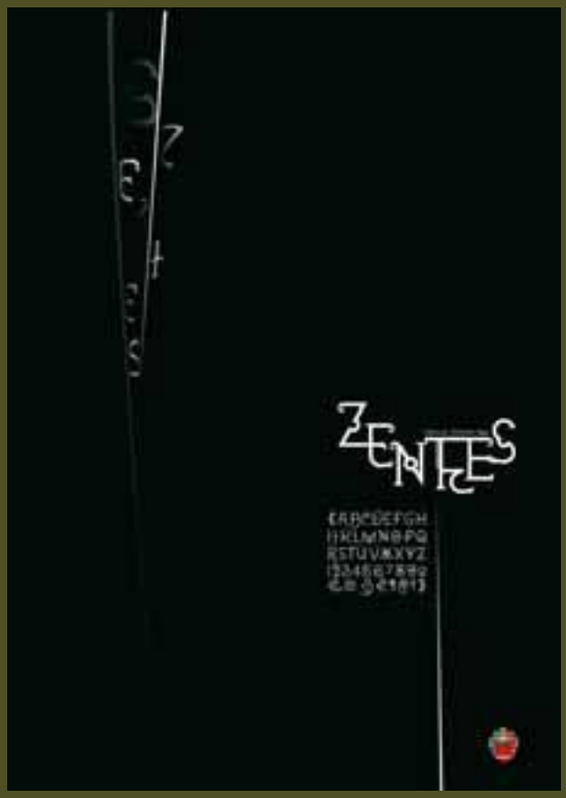
Na loňské konferenci ATypI v Praze, která nesla název Křižovatky civilizací, přednesla maďarská teoretička umění a typografie Krisztina Somogyi přednášku o současné maďarské typografii a grafickém designu. Její upravenou verzi přinášíme.

Když jsem dostala nabídku představit současnou maďarskou typografii mezinárodnímu publiku, bylo mi jasné, že budu muset napřed stručně nastínit okolnosti, ve kterých žijeme a pracujeme, protože pochopení kulturního kontextu je pro pochopení významu jednotlivých prací nezbytné. Z toho vyplývá, že vidím zásadní rozdíl mezi našimi možnostmi a naší zkušeností s designem a tím, co vidíme v publikacích, knihách a na výstavách západního grafického designu. Rozdílnost však není patrná pouze v tomto srovnání. Při svých cestách po východní Evropě a zvláště při opakovaných návštěvách České republiky jsem si uvědomila charakteristické rysy grafického designu v jednotlivých zemích. V obecné rovině lze říci, že naši současnou vizuální realitu formují odlišné kultury, cíle, důvody, motivace a techniky, které koexistují bez jakéhokoli viditelného uspořádání nebo priorit. Celkový vizuální obraz, který při návštěvě východoevropských měst získáme, je spíše chaotický. Všude najdeme mezinárodní loga a reklamy, staré nápisy na zdech i současný grafický design. A právě tato koexistence různých obrazů je pravdivým zrcadlem naší kultury – odráží pluralitu vkusu i názorů a dává každému možnost svobodně se vyjádřit. Tato různorodost však současně svědčí o tom, že postrádáme jakýkoli řád a že jsme ještě nedosáhli vytvoření jasného hodnotového systému. Ještě stále hledáme směr. Abych použila metaforu křižovatky, která je v názvu konference ATypI – v maďarském grafickém designu neexistuje žádná rovná dálnice vedoucí k profesnímu úspěchu. Existují jen osobní stezky, které se spojují v cestu, již můžeme chápat jako autentické hledání organických řešení. Osobní úspěchy a trocha obyčejného úsilí během uplynulých pěti let dává tušit, že se konečně začíná něco dít. Já osobně věřím, že se z nepřeberného množství současných idejí a nápadů jednoho dne přirozeně vyvine jednotná identita maďarského grafického designu.

trocha historie Bylo by nemožné vypočítat všechny faktory, které vedly k vizuální negramotnosti naší civilizace, ale jedním z důvodů je určitě výrazná diskontinuita kultury dvacátého století. Poslední období, kdy Maďaři s evropskou výtvarnou scénou opravdu drželi krok, skončilo ve třicátých letech minulého století. Po období secese, které mělo velkou celonárodní oblibu nejen mezi obyvateli měst, ale dalo vzniknout i verzi lidové, přišel modernismus, který byl pro vývoj maďarského umění velmi podstatný. Mezi pravděpodobně nejznámější umělce této doby patří mimo jiné **Lajos Kassák**, **László Moholy Nagy**, **Vilmos Huszár**, **Sándor Bortnyik** nebo **Marcel Breuer**. Tato moderní tradice však byla násilně přerušena. Poslední ránu jí v roce 1951 zasadil komunistický režim, který označil modernismus za nebezpečnou manipulaci západních štváčů a jako jediný možný určil takzvaný socialistický realismus; ten od té doby převládal nejen v architektuře, ale i v designu. Prestiži designu neprospěl ani fakt, že byl v rukách propagandistických oddělení velkých zestátněných podniků.
Bylo by však velkou chybou označovat čtyřicet let socialismu za homogenní období – najdeme zde období úpadku, ale i období zlepšení, kdy bylo čas od času možné myslet i jednat po svém. Některé kulturní instituce, publikace a poloveřejné umělecké události poskytly výtvarným umělcům příležitost k experimentu a autentickému vyjádření. Vzhledem k tomu, že hlavní proud neoficiální kulturní scény šedesátých a sedmdesátých let byl v naší zemi zaměřen více na verbální než na vizuální umění (mezi řádky bylo vždy možné najít skryté významy), není žádným překvapením, že nejzajímavější oblastí grafického designu byla plakátová tvorba. Musím zmínit několik tvůrců plakátů, kteří se ve světě proslavili svým vysoce intelektuálním a osobním přístupem k výtvarnému zpracování díla. Patří mezi ně například **József Árendás**, **Ferenc Baráth**, **Dóra Keresztesová**, **István Orosz**, **Péter Pócs**, **Sándor Pinczehelyi**, **Károly Schmall** nebo **Krzysztof Ducki**, který se narodil v Polsku.

po roce 1989 V roce 1989 pochopitelně nastala velká změna. Grafický design jako moderní profese vznikal v chaotických změnách doprovázejících přechod od socialismu k brutálnímu kapitalismu. Design byl šťastně oproštěn od politických závazků, ale mezera byla brzy zaplněna novými komerčními záměry. Zhruba během jednoho roku tehdy došlo k nastolení zcela nové situace: mezinárodní reklamní agentury v Maďarsku jedna po druhé otevíraly své pobočky a zkušení designéři ze staré školy měli problémy s adaptací na nové poměry; mnozí z nich přišli o zakázky, protože trh dával přednost mladým počítačovým grafikům, kteří navíc mluvili aspoň trochu anglicky. Počítače a jazykové schopnosti zvítězily nad vizuální gramotností. Časy, kdy všechna díla posuzovala centrální komise, byly konečně pryč, ale nová svoboda nedávala

↓ **Zsolt Czakó New Typo poster**, designed the poster of New Typography, the first international exhibition on experimental typography and graphic design in Pécs in 1994, with the use of Jonathan Barnbrook's Prototype typeface.
New Typo poster: Plakát pro New Typography, první mezinárodní výstavu věnovanou experimentální typografii a designu v Pécsi uspořádanou v roce 1994, navrhl Zsolt Czakó. Použil pro něj písmo Prototype od Jonathana Barnbrooka.



Nexodus Regular
Nexodus Olde
Nexodus Alt.
Nexodus Ornaments

Zenthes-Capitals
Zenthes-Regular
Zenthes-Ornaments

Telegdi-Antique
Telegdi-AntiqueSC
Telegdi-Italic
Telegdi-ItalicAlts
Telegdi-Dings

Ringa-Regular
Ringa-Extra
Ringa-Rozsda

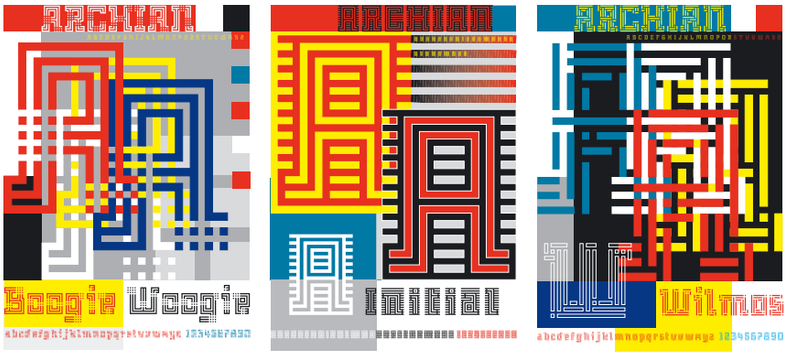
AMONDÓ SZEGI

- **Mantra** and **Zentes** poster were designed for an exhibition organized in Ráday street in 2004 to demonstrate the qualities of different designs for a large public. **Mantra** a **Zentes** byly navrženy pro výstavu v ulici Rádai v roce 2004. Jejich cílem bylo ukázat charakteristické rysy různých designů ve formě přístupné pro širokou veřejnost.
- **Nexodus Skateboard poster.** Szegi has designed the skateboards with his Nexodus typeface for his son Bence. **Plakát Nexodus Skateboard.** Pro svého syna Benceho navrhl Szegi design skateboardů založený na jeho vlastním písmu Nexodus.
- **Nexodus** This typefaces is inspired by the Cyrillic alphabets (Armenian and Georgian) of Nicholas Kis. As a special set of symbols Szegi has designed the signs of the zodiac. Toto písmo se inspiruje arménskou a gruzínskou azbukou Nicholase Kise. Jako zvláštní sadu znaků navrhl Szegi jednotlivá znamení zvěrokruhu.
- **Zenthes** A strange fact, a mysterious palm tree in the coat of arm of Szentes (home town of Szegi) was the inspiration source of this richly decorated typeface. Záhadná palma ve znaku města Szentes, odkud Szegi pochází, se stala zdrojem inspirace pro toto dekorativní písmo.
- **Telegdi** This revival font was inspired by the work of Abbot Nicholas Telegdi who purchased the Wienna Jesuit Press in 1577 to print his own speeches. This font was presented in the book of INDIEFONTS in 2002. Toto revivalové písmo bylo inspirováno dílem opata Nicholase Telegdiho, který koupil vídeňskou jezuitskou tiskárnu v roce 1577, aby mohl tisknout svá vlastní kázání. Písmo bylo prezentováno v publikaci INDIEFONTS v roce 2002.
- **Bringa** Bringa means bike in Hungarian and naturally this display type reflects Szegi's love for bikes. The roughened version, Bringa-Rozsda has an allusion to the rusted metal, the ornaments he has started creating uses the visual language of metal tools for bike repairing. V maďarštině toto slovo znamení „jízdní kolo". Jak je z názvu patrné, toto titulkové písmo odráží autorovu vášeň pro cyklistiku. Jeho hrubší verze Bringa-Roszda připomíná zrezlý kov, ornamenty jsou ispirovány nástroji určenými pro opravu jízdních kol.
- **Streetdub poster.** The final year students of the Typographic Course of the University of Arts and Design, Budapest organized an exhibition in Gödör, a high prestige exhibition place in may 2005. Streetdub poster was designed for this occasion. **Plakát Streetdub.** Studenti posledního ročníku oboru typografie z budapešťské Akademie výtvarných umění uspořádali výstavu v prestižní výstavní síni Gödör v roce 2005, a plakát Streetdub byl navržen při této příležitosti.

přednost kvalitě. Prestiž designu byla stále velice nízká, grafický design byl považován za levný nástroj reklamy, který vynáší velké peníze mladé generaci s počítačovými znalostmi. Na čas se design stal jednoduchou cestou pro ty, kdo s čistým svědomím snižovali profesionální standard, aby servilně vyhověli naprosto nevzdělanému klientovi. Pochopení, které vede k prodeji dobrého designu, není v Maďarsku samozřejmostí. Přijetí designu je naopak možná tím nejproblematičtějším faktorem v rozvoji naší profese. Nebylo také žádným překvapením, že se na konci minulého tisíciletí začal vkus lidí zásadně lišit – základní modely chápání toho, co je a co není dobré, byly postaveny na hlavu. Počátek celého problému najdeme v obecné výchově k vizuální gramotnosti, která je stále spíše zaměřena na seznamování dětí s velkými uměleckými díly, než aby podněcovala jejich kreativní přístup k vizuálnímu fenoménu jako celku. To také staví designéry a ostatní tvůrce komunikující skrze vizuální stránku světa do obtížné situace – když se snaží prodat svou práci, ocitnou se tváří v tvář dilematu vyplývajícímu z rozdílu mezi tím, co designér považuje za profesionálně dobré, a tím, co jeho klient akceptuje. Nerada bych, aby tyto řádky vyzněly příliš negativně, protože se v průběhu posledních deseti let maďarský grafický design vyvíjí velmi pozitivním směrem. Zvyšuje se jak úroveň, tak i počet dobrých designérů. Vzpomínám si, že když jsme v roce 1994 se **Zsoltem Czakó** organizovali první Výstavu experimentální typografie v Pécsi, nebylo snadné najít maďarské designéry, kteří by zapadali do naší koncepce. Bylo to období velkého celosvětového typografického boomu a v Maďarsku si grafici teprve kupovali své první macintoshe. Když o dva roky později zahajoval Rick Poynor druhou Výstavu experimentální typografie v Pécsi, měli jsme už zhruba desítku velmi zajímavých maďarských účastníků. A dnes už je dobrých grafických designérů a typografů kolem stovky – čas od času se scházejí, společně vydávají různé knihy a publikace, jako je například Postscript, Dáblin nebo Trakta, které sami založili a sami je i financují. Tyto aktivity poskytují zajímavý obrázek o tom, jak představitelé této profese smýšlejí o svém postavení ve společnosti a pomáhají pochopit charakteristické rysy našeho grafického designu.

typografické vzdělávání V průběhu času se také měnila role škol, zvláště pak Univerzity výtvarného umění a designu v Budapešti (MIE), která je stále aktivnější. Z iniciativy této instituce vznikla v Budapešti nezisková galerie Ponton, kde se nevystavují pouze školní klauzury, ale také design (včetně typografie, knižní tvorby atd.) z celého světa. Galerie tak pomáhá budovat dobré jméno oboru. Došlo také ke změně v osnovách univerzity, které ukazují, že existuje stále větší a větší hlad po grafických profesionálech. Posun zájmu od tradičních řemesel směrem k současnému designu je natolik markantní, že univerzita uvažuje o změně jména. Z grafického úhlu pohledu je třeba také zmínit, že v rámci MIE je vyučován speciální kurz typografie – rok a půl dlouhé studium pro profesionály, kteří se věnují typografické praxi –, což je pro rozvoj typografie velmi důležitý opěrný bod. Grafický design a typografie jsou rovněž vyučovány na Vysoké škole výtvarných umění v Budapešti a na několika soukromých školách. Je však bohužel smutnou pravdou, že v rámci žádného vyššího vzdělání nenajdeme hlubší a systematickou výuku designu písma, takže typografům nezbývá než se sebevzdělávat a sbírat osobní zkušenosti v zahraničí. Navzdory tomu však zaznamenáváme rostoucí zájem o písmo. Nezvyšuje se jen počet typografických výstav, ale už před šesti lety si **Oszkár Boskovitz** coby první student zvolil písmo jako téma diplomní práce. Tím se zapsal do historie a od té doby si každý rok volí písmo jako téma své závěrečné práce minimálně jeden student MIE. Abych poskytla věrnější obraz maďarské typografie, vybrala jsem pět designérů ze tří generací a představím jejich práce z oblastí, které jsou pro maďarský design charakteristické. Další informace o nich najdete na stránkách **www.font.hu** pod odkazem **betűtervezők – maďarští typografové –**, nebo na **www.plusminus.hu**, kde svou práci představuje přes čtyřicet typografů a grafických designérů.

revivaly Možná nebyla nakonec historická diskontinuita dvacátého století tak zásadní, možná je to obecný maďarský znak, ale je jisté, že národní dědictví hraje v současném maďarském designu významnou roli. **Nicholas Kis** (1650–1702) je jednou z našich nejvýznamnějších historických osobností. Tento výjimečný učenec, který se v tiskárně v Blaue v Nizozemsku naučil ryteckému umění a rytí písmových matric, se vrátil do Maďarska, kde svou úspěšnou dráhu začínal, aby zde vytiskl Bibli (1685) a Nový Zákon (1687). Tento písmař je vzorem pro mnoho současných typografů, hlavně pro Gábora Kóthaye a Amondóa Szegiho, kteří jsou zakladateli písmolijny Fontana Fonts, jež produkuje primárně historizující fonty.
Gábor Kóthay je znám díky návrhům písem všech historických období, takže jejich prostřednictvím můžeme sledovat vývoj stylů v typografii. Písmo LaDanse bylo inspirováno reprintem knihy se seznamem písem v tiskárně ve městě Nagyszombat v Tyrnaviae. Tato publikace vyšla poprvé v roce 1773 a najdeme v ní všechna tehdy v tiskárně dostupná písma na jedné straně stránky a na druhé straně s ručně psanými poznámkami jezuitského mnicha. Písmo LaDanse vzniklo právě digitalizací jeho rukopisu. Je to velmi elegantní, oduševnělé písmo, a jak jeho název napovídá, z textu vysazeného písmem LaDanse máte celkový dojem lehkého pohybu jako z tanečnice se stuhou. Další inspirací z této brožury je barokní antikva, která byla částečně navržena Nicholasem Kisem, částečně jeho následovníky. Gábor nejdříve digitalizoval Kisovo písmo pod názvem Tyrnavia a později vytvořil jeho reinterpretaci v písmu Aquamarin.
Amondó Szegi sdílí nadšení svého kolegy pro historii. Jeho písmo Xodus (pozdější Nexodus) je přímo inspirováno abecedami Nicholase Kise. Původní arménské znaky vytvořil Kis v Amsterodamu v roce 1685 a o tři roky později navrhl znaky gruzínské, ale žádné z těchto písem nebylo prý nikdy použito. Obě se ztratila a dochoval se pouze jediný tiskový vzorek. Z těchto písem Szegi vycházel a Kisovu azbuku převedl do latinky. Nový font nazvaný Nexodus obsahuje také sadu ligatur, ornamentů a znaků zvěrokruhu. Dalším z Szegiho dobře prodávaných písem je Telegdi, které bylo inspirováno reprintem ročenky univerzitního vydavatelství v Nagyszombatu, v níž nalezl nekompletní sadu písem navrženou Abbotem Nicolausem Telegdim (polovina šestnáctého století). Osobní minulost a mystický kulturní fenomén hrály vždy v životě Amondóa Szegiho důležitou roli. Například font Zentes zavedl Amondóa zpátky do jeho rodného města Szentes. Byl překvapen, když zjistil, že je na znaku tohoto malého městečka ležícího uprostřed maďarské pusty vyobrazena palma. A tato palma se stala hlavním motivem rodiny písem Zentes. Je to úplně nové písmo, které ještě není dokončeno.
Mnohá ze Szegiho a Kóthayových písem jsou v nabídce písmolijen T-26, Psy/ops a P-22 a také na jejich vlastní stránce **www.jobart.hu**. a **www.fontanatype.hu.**



Normal

abcdefghijklmnopqrstuuwxyz 1234567890

GYÖRGY SZŐNYEI

- **Archian** This display font has 6 different versions. **Normal:** uses the principles of constructivism, **Boogie-Woogie:** is directly inspired by the last work of Piet Mondrian, **Wilmos:** is named after the Hungarian origin DeStijl designer Vilmos Huszár. **Initial Plastic and Night:** are playful three dimensional and negative versions of the original idea. Toto titulkové písmo má 6 různých variant. Normal je vybudován na konstruktivistických principech, **Boogie-Woogie** se přímo inspiruje nejnovějším dílem Pieta Mondriana, **Wilmos** je pojmenován po designérovi studia DeStijl maďarského původu Vilmosovi Huszárovi. **Initial Plastic** a **Night** jsou hravé třírozměrné negativní varianty původního návrhu.
- **Transylvanian Script** This revival font was designed as a homage to the work of Károly Kós, an architect and designer who successfully transposed the vernacular culture of Transylvania into the urban landscape of the early 20th century. Toto revivalové písmo bylo navrženo jako pocta dílu Károly Kóse, architekta a designéra, který úspěšně přenesl prvky lidové kultury Transylvánie do městského prostředí počátku 20. století.

betüket · kalota-
szegi · temétők
korhadó · kopja=
fáin · az · iró · fedezte · fel
s · miközben · kisilabizálta
a · sorokat · keze · szerszám
után · mozdult · hogy
begyakorlja · a · betük
duktusát · A · tusba ·
mártakozó · toll · azonban
hajlékonyan · követi · azokat
a · vonalakat · is · amelyeket
az · akkor · kibontakozó
új · európai · stílus · irány =
zat ; a · szecesszió · sugallt

transylvanian · script

age is an important factor in our contemporary type design. **Misztótfalusi Kis Miklós** (Nicholas Kis, 1650–1702) is one of the most important historical figures: this great scholar who learned the craft of engraving and punch-cutting in the Netherlands in the printing-house of Blaue, came back to Hungary after a successful start there, to print his Bible (1685) and New Testament (1687). He is a source and a model for many type designers, most importantly to Gábor Kóthay and Amondó Szegi, who are the founders of Fontana Fonts where mostly revival fonts can be found.

Gábor Kóthay is known from designing a typeface fitting all historical periods, so one can follow the stylistic development of typography by watching his fonts. LADANSE was inspired by the reprint of a stock-list book in the printing-house of Nagyszombat, Tyrnaviae. This booklet dates back at the end of the 18th. (1773) and it lists the fonts available in the printing-house in chronological order on one side of the page while the other side contains handwritten remarks of the Jesuit monk. LaDanse is recreated from the handwriting; it is recreated from the inventor's manuscript. It is a very elegant, animated type and as the choice of the name suggests when the text is set with LaDanse, the overall image is a light movement, as if someone would dance with a ribbon. The other inspiration of this booklet of the 18th century are the baroque Roman letters that were partly cut by Nicholas Kis, partly his followers. Gábor first redesigned the typeface of Kis (TYRNAVIA) then made a reinterpretation out of it (AQUAMARIN)

Amondó Szegi shares his friend's interest in history: his XODUS then his NEXODUS typefaces were inspired directly by the work of Nicholas Kis. Szegi found an interest in turning the big master's Cyrillic alphabets back into Latin. The original Armenian letters of Kis were cut in 1685 in Amsterdam for a book written by the burgomaster, the Georgian ones three years later, and as the legend goes, this last alphabet has not reached the client unfortunately. They were lost, only one specimen sheet was found in Amsterdam. These typefaces were the base of Szegi's work. The new typeface called Nexodus was designed with a set of ligatures, ornaments and signs of the zodiac. One of his best selling typeface is TELEGDI which was inspired by the reprint of the yearbook of the University Press of Nagyszombat where he found an incomplete series of types designed by Abbot Nicholas Telegdi. Out of the fragments of this type cut in the second part of the 16th century Amondó create an authentic highly distressed font. The personal past and mysterious cultural phenomena always plays an important role in Szegi Amondo's life. His ZENTES typeface for example brings Amondó back to his home town, to Szentes. He was amazed to observe that on the coat-of-arms of this little town in the middle of the Hungarian great plain there is a palm tree. This became the main motif for the Zentes family: this is a very new type; some minor parts are still under creation. Many of Szegi's and Kóthay's typefaces can be found at T-26, Psy/ops and P-22 besides their own sites **www.jobart.hu**. and **www.fontanatype.hu.**

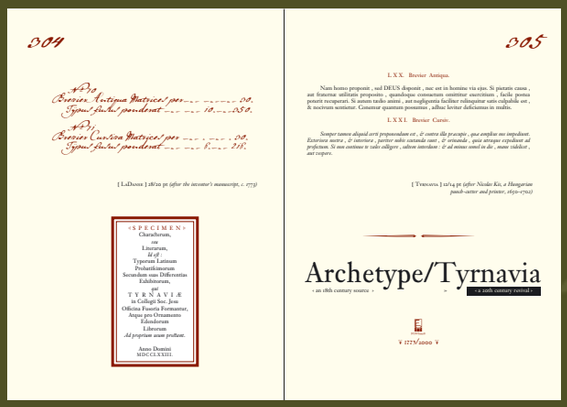
Another period of time, the early 20th century is an important source of inspiration for **György Szőnyei** who has worked in the profession for decades. (Chartpack bought his LABYRINTH typefaces in1989 and he won the special Morisawa Prize in 1996 for his Kanji signs.) His display font ARCHIAN has it roots in modern architecture: the Boogie-Woogie version is directly inspired by the last work of the Piet Mondrian, where interrupted vertical and horizontal lines create the image, and the other playful

György Szőnyei se v oblasti grafického designu pohybuje už několik desetiletí, Chartpack například v roce 1989 zakoupil jeho rodinu písem Labyrinth, v roce 1996 získal zvláštní cenu za svůj návrh znaků Kanji. Pro Szőnyeie je významným zdrojem inspirace další historické období – počátek dvacátého století. Jeho font Archian vytvořený pro displeje počítače byl ovlivněn moderní architekturou: verze Boogie-Woogie je přímo inspirována posledním dílem Pieta Mondriana, ve kterém obraz tvoří přerušované vertikální a horizontální linie, a další hravá verze pojmenovaná Wilmos odkazuje ke jménu designéra maďarského původu Vilmose Huszáre, který mimo jiné navrhl logo pro DeStijl. Dalším písmem ze Szőnyeiovy dílny, které bych ráda zmínila, je Transylvanian script. Na tomto písmu začal pracovat poté, co v knihovně své ženy nalezl reprint Knihy balad sesbíraných Károlyem Kósem. Tento slavný maďarský architekt, spisovatel a designér, který přenesl lidovou transylvánskou architekturu do urbánního prostředí Budapešti, sestavil zmiňovanou knížečku v roce 1906 jako zásnubní dar pro svou nastávající.
V ručně psané knížce použil písmena, která vídal na dřevěných náhrobcích ve svém rodném kraji. Kós si toto písmo tak zamiloval, že jej používal po celý život, zvláště na svých architektonických výkresech. O sto let později pak přišel György Szőnyei, který se rozhodl písmo digitalizovat. Dlouho původní knížku studoval do nejmenších detailů, až nakonec vybral nejlépe navržené znaky a z nich složil abecedu. Písmo ještě není úplně dokončeno, Szőnyei zatím použil pouze znaky, které byly v originálním textu.

design a výtvarné umění Kromě zájmu o historii je dalším důležitým znakem maďarského designu jeho silné napojení na výtvarné umění. Tuto tendenci můžeme pozorovat v životě typografů, ve zmíněných publikacích i v samotných navrhovaných písmech. Výtvarné umění a design nejsou striktně rozděleny, designéři vždy mají i umělecké vzdělání. György Szőnyei je hlavně výtvarný umělec, Gábor Kóthay studoval na Vysoké škole výtvarných umění a písmo začal používat jako doplněk svých obrazů, Amondó Szegi byl po mnoho let znám jako aktivní malíř v politicky zainteresovaném sdružení Inconnu Group. Szőnyei má tedy pro navrhování písma stejný důvod jako pro malování obrazů, motivace u něj nemá funkční charakter, ale vzniká z potřeby estetického vyjádření. Výtvarného východiska si v tvorbě Kóthaye a Szegiho všimneme díky stylovým hrátkám s písmem a bohaté dekoraci mnoha jejich fontů (například Zanizibar a Mantra). Oba také s oblibou používají iniciály s květinovým ornamentem, stínované a negativní verze a ornamenty vůbec (například v písmu Aquamarin a Glosso).

mladá generace Když jsem představila tři mezinárodně uznávané osobnosti maďarského grafického designu, ráda bych zmínila také dva tvůrce z nejmladší generace. Jejich tvorba má blíž k modernímu pojetí designu – zaměřili se více na jeho vnitřní hodnoty. **Oszkár Boskovitz** a **Péter Csatai** vystudovali MIE a do navrhování písem se pustili s velkým nadšením. Písma obou autorů nejčastěji používají jejich kolegové designéři v publikacích, jako je například Pesti Est, což je publikace orientovaná na volný čas.
Otázka kulturní identity a historického kontextu je pro jejich život méně důležitá – pokud se vracejí do minulosti, vytvářejí s velkou dávkou humoru ironické retro fonty. Oszkár Boskovitz nazval svou písmolijnu **Népfont** (**www.nepfont.hu**), což je slovní hříčka odkazující na maďarskou komunistickou organizaci, a celková image Népfontu tomuto názvu také odpovídá. V Boskovitzově profesionálním životě hrají důležitou roli extrémní sport a neoficiální sdružení kolem tvorby graffiti. Pro první z nich navrhuje a sází časopis, pro druhou právě připravuje nekomerční publikaci, a při tvorbě obou projektů využívá své vlastní písmo. Pro vytvoření loga časopisu XTR MAG navrhl písmo Cassius a k sazbě titulků na vnitřních stranách používá písmo Shrapnel, pojmenované po granátech z první světové války. Tento geometrický font je pokusem o podobnost s cílovou skupinou alternativních čtenářů tohoto časopisu. Oka fontu jsou větší, než je obvyklé, a vypadají, jako by v nich šrapnel právě explodoval. Pro potřeby časopisu byly také navrženy fonty Tilos, Monostar, Moab, Wagon a Tájfun. Kromě komerční práce tráví Boskowitz hodně času studiem své profese.
Jako poctu dvěma významným tvůrcům písma konce socialistické éry v Maďarsku – zesnulým Zoltánu Nagyovi a Edit Zigányové – připravuje se svolením rodiny redesign jejich písem. V průběhu složité práce na těchto fontech pocítil Boskowitz potřebu vytvoření nového, snadno čitelného písma, a tak vznikla rodina písem Tropauer, která má jak patkovou, tak bezpatkovou verzi a podle mého názoru dokládá jeho stále rostoucí respekt k typografickému řemeslu.

Péter Csatai získal vysokoškolský diplom před pouhými dvěma lety, ale jeho písma už najdeme v Maďarsku na mnoha místech. Například jedna z nejprestižnějších maďarských soukromých uměleckých škol Budai Rajziskola nedávno zakoupila z popudu vedoucího katedry grafického designu Ference Nádaie kompletní sadu Csataiových písem. Csataiovou diplomní prací bylo Acydum, písmo inspirované povrchem měděné desky rozleptané kyselinou v grafické technice leptu. Po tomto prvním pokusu zaměřil svůj zájem na nalezení správných elegantních proporcí, zvláště při navrhování oblých tvarů. Harmonie zlatého řezu je důležitým principem jeho práce. Proporce zaoblených a geometrických tvarů pro něj byly zajímavé, když vytvářel písmo Antagon, které spojuje geometrické a zaoblené konstrukční principy.
Další z jeho písem, antikva Hungarum Fontainer, byla inspirována starými maďarskými lučištníky. Hlavním prvkem tohoto písma je zaoblení všech znaků. Pravým opakem písma Hungarum Fontainer jsou pak písma Cube a Octan, která byla naopak konstruována s naprostým vynecháním veškerých zakřivených tvarů. Už název Octan naznačuje souvislost s chemií: prvotní ideou pro vznik tohoto fontu byl také chemický symbol pro benzyl. Kromě tohoto spojení nám může design písma Octan připadat jako z jiného světa – ze světa amerických westernů. Péter Csatai navrhl rovněž retrospektivní font Fonster, který může být spojen linkou na dolním, horním nebo středním účaří v závislosti na volbě typografa, který s nimi pracuje.
Typografie je v Maďarsku novou profesí. Ačkoli mnohé profesní faktory mají daleko k ideálnímu stavu, úspěchy uplynulých deseti let nejsou zanedbatelné. Snahy designérů doceníme hlavně v případě, když si uvědomíme, že se tito lidé často rekrutují z řad samouků. Nově vzniklé fonty jsou důležitým příspěvkem k současné kultuře designu a mohou pomoci přitáhnout pozornost veřejnosti k tomuto základnímu prvku grafického designu. Často velice silné a individuální rysy těchto písem i jejich druhotný význam mohou pozvednout veřejné mínění o typografii v Maďarsku. Doufejme, že jednoho dne dají nové zakázky na písma typografii výrazný impulz, protože právě to v současnosti velmi postrádáme. ✖ [překlad: Linda Kudrnovská]



GÁBOR KÓTHAY

- **LaDanse** It is the free quotations from different historical periods what makes the postmodern thinking interesting for Kóthay. LaDanse is a remake after the notes of a Jesuit monk on the stock-list book of a printing house of Tyrnaviae. Pro Kóthaye jsou v postmoderním kánonu inspirující zejména volné výpůjčky z nejrůznějších historických období. LaDanse je moderním zpracováním poznámek jezuitského mnicha, nalezených v účetní knize tiskárny v Tyrnaviae.
- **Tyrnavia-Archetype** Archetype is a remake of a type cut by Nicolaus Kis in the late 17 c., Tyrnavia is Kóthay's own response to this baroque Roman. Archetype je moderním zpracováním písma, které vytvořil Nicolaus Kis koncem 17. století. Tyrnavia je Kóthayovou vlastní odpovědí na tuto barokní antikvu.
- **Pirofka** This poster was made for TRAKTA exhibition in 2000 with the use of Arhetype in the name an Tyrnavia in the text. Tento plakát byl navržen pro výstavu TRAKTA, pořádanou v roce 2000. V titulku je užito písmo Archetype, v textu Tyrnavia.
- **Aquamarin** is a further step from Archetype with different influences of baroque floral motives. Aquamarin je další variantou Archetypu. Inspiruje se typicky barokními květinovými motivy.
- **Zanzibár** Baroque calligraphy, just as much as Moorish culture was an important inspiration when designing this playful typeface. Při tvorbě tohoto hravého písma se autor inspiroval barokní kaligrafií a moorskou kulturou.

version named WILMOS is a reference to Vilmos Huszár, the Hungarian origin designer who among others, participated in the creation of the logo DeStijl.
The other typeface I would like to present from his work is called Transylvanian script. It was when he found the reprint of the Book of Ballads of Károly Kós in the library of his wife that made him start work on the typeface. Károly Kós, the famous Hungarian architect, writer and designer who had transposed the vernacular architecture of Transylvania into the urban landscape of Budapest, compiled a small booklet in 1906 as an engagement gift to his fiancé. In this handwritten book he used letters he had seen on the wooden grave stones in his home region. In typographical terms that he reinterpreted at the beginning of the 20th century was the folklore version of

a renaissance Roman. Kós came to love this typeface so much that he used it throughout his life, especially in his architectural drawings. Then came György Szőnyei, about a hundred years later, and he adapted it for computers. He analyzed the original booklet for a long time, paying attention to every little detail, and then he selected the best drawn letters and made an alphabet out of it. This typeface is not complete yet—only those characters were made that he found in the original text.

DESIGN AND FINE ART... Besides historical interest the other important character of Hungarian design is its strong connection to fine arts. This can be observed in the life of designers, in the mentioned publications and it is manifest in the design of typefaces in the design of typefaces. One reason is that fine art and design was not strictly separated for a long period, often designers have an art qualification. György Szőnyei is foremost a fine artist, Gábor Kóthay was a student at the University of Fine art, and began working with type to match his images, Amondó Szegi was known for many years as an active painter in the Inconnu Group, a politically involved sub-cultural gathering. As a conclusion, type design for Szőnyei presents the same issues as his art work, so the motivation for doing a typeface is not functional but first of all an inner aesthetical need. Kóthay's and Szegi's fine artist background can be detected in the stylistic games and rich decoration of many of their typefaces (e.g. ZANIZIBÁR and MANTRA) and in the fact that they both very much like including Floral Caps, Engraved version, Ornaments and Cameos (like in AQUAMARIN and GLOSSO) in their alphabets.

THE YOUNG GENERATION... After presenting the three internationally known figures of Hungarian type designers I would like to introduce two from the newest generation. Their formation brings them closer to the modern notion of design: they focus more strictly on the problematic intrinsic to design. **Oszkár Boskovitz** and **Péter Csatai** got their diploma at MIE. They have started creating typefaces with great enthusiasm—the numerous designs they have made are often used by their fellow designers in publications such as Pesti Est—a Time-out like publication. The questions of cultural identity and historical allusions are less important in their life; if they go back they make rather retro fonts with some irony or with a great sense of humour. The type foundry of Oszkár Boskovitz is **NÉPFONT (www.nepfont.hu)**, a pun for what used to be a Hungarian communist organisation while the icons and the overall image are also a reference to that. An Extreme Sport magazine and a non-official graffiti group play an important role in the professional life of Boskovitz. For one he is designing a magazine, for the other he is actually preparing a non-commercial, non standard little publication. Both offer him the possibility to use several of his own typefaces. The Offline XTR MAG is a magazine and therefore a marketplace and meeting point of his design. CASSIUS was created for the logo of the magazine; on the inside he uses SHRAPNEL in the titles. This font was named after a grenade used in the First World War. This geometrical font is an attempt to suggest the alternative audience of the magazine; the eye of the font is bigger than usual and looks as though it has been exploded. A street-art ambiance is often attained by the stencil or roughened fonts. TILOS (forbidden), MONOSTAR, MOAB, WAGON and TÁJFUN were also created for this magazine. Besides his commercial work Boskowitz spends a great time with learning the profession. As a homage to the two important type designers of the end of socialist times, to the late Zoltán Nagy and Edit Zigány he is redesigning their typefaces with the permission of the family. It was during the thorough work of these typefaces that the need for the creation of a new, easily legible typeface was born. TROPAUER is a family that has both serif and sans version, and I think it illustrates well his ever growing respect for the craft of typography.

Péter Csatai got his diploma only two years ago, but his typefaces are to be found in many places in Hungary, for example one of the most prestigious private art and design school (Budai Rajziskola) has recently bought a complete set on the initiation of chief design teacher Ferenc Nádai. Csatai's diploma work was called ACYDUM. It is a typeface that was inspired by the view of the acid corroded copperplate surfaces of etching. After this first attempt, soon his interest was focused at finding the right, elegant proportions, especially in the design of curved shapes. The harmony of the golden section is often an important principle that guides him when working. The proportion of curved and geometrical features was interesting to him when making ANTAGON, a typeface that marries geometrical and curved construction principles. Another of his fonts, the Roman letters of HUNGARUM FONTAINER was inspired by old Hungarian archers. The main thing about the design is the fact that all the elements are curved. We could present CUBE and OCTAN as an opposite of Hungarum Fontainer regarding the fact that they were designed with the complete omission of curved elements. As the name of OCTAN suggests chemistry, the chemical symbol of benzyl was the initiative idea. Besides this connection the design of serifs of OCTAN reminds us of a totally different world: that of the typography of American westerns films. Csatai's work is presented under the name Fonster. For his own image he designed a typeface with the same name. This retro typeface is organized around a linear connection that can link the separate characters at the baseline midline and cap lines depending on the choice of the typographer working with them.

Type design is a new profession in Hungary. Though many factors are far from being ideal, the achievements of the last 10 years are important. The efforts of designers can only be valued if one considers that these people are often self-taught craftsmen. The typefaces that were created are important contributions to the present day design culture and they can play a big role in calling the public's attention to this very basic element of design. The frequently very strong, individualist features, the secondary levels of meaning of these typefaces can enhance the better appreciation of typography in Hungary. Hopefully one day type commissions and professional understanding will give new momentum to type design because this is lacking at the present time.

Krisztina Somogyi (born in 1969 in Budapest) is the head editor of the **Plusminus forum** (www.plusminus.hu) and a curator of Hungarian and international exhibitions—**New Typo Exhibitions** (Pécs 1995, 1997) and **Kakukkfiók** (Ponton Gallery associated with the University of Visual Arts and Design, Budapest 2005). She is a co-founder of **Articsók** graphic design studio and an author of books, TV shows and art reviews focused on visual communication and architecture. She has a four-years old son, Barnabás.

Krisztina Somogyi (narozena 1969 v Budapešti) je šéfredaktorkou fóra **Plusminus** (www.plusminus.hu), kurátorkou maďarských i mezinárodních výstav – **New Typo Exhibitions** (Pécs 1995, 1997) a **Kakukkfiók** (galerie Ponton při Univerzitě výtvarného umění a designu, Budapešť 2005). Je spoluzakladatelkou grafického studia **Articsók**, autorkou knih, televizních pořadů a uměleckých kritik zaměřených na vizuální komunikaci a architekturu. Má čtyřletého syna Barnabáse.

THE DEMOCRATISATION OF CHARACTERS

www.decodeunicode.org

(Underware)

Writing, both hand and keyboard written, is a highly personal matter. At the same time, it is entirely natural for us to use a certain set of characters, as public as we can imagine. A, B and C have belonged to the public domain for centuries.

Access to high-quality (and, also, terrible) typefaces was never as easy and affordable as in this century. Fortunately, we do not have to weigh glyphs in kilograms of lead, nor do we need to measure them in hours of work on expensive photosetting machines. Thanks to the computer, which has become a universal tool for everyone, the process of "typesetting" and "typing", that is, typography and typewriting, have merged into one. Thus, billions of laymen gained access to typographic characters.

Now, next step of development is emerging on the horizon: globalization of typography. Most cultures of the world use the computer, and they naturally want to use their own script. Script systems such as Arabic, Hebrew, Mongolian, Thai, or countless Chinese ideograms are demanding, both on typography and on computers. The development towards multilingual text processing advanced quickly, and to this day, it has gone a long way.

In 1963, the first version of **American Standard Code of Information Interchange** (ASCII)[1] was developed. As its name suggests, its inventors from the IBM team of **Bob Bemer** did not have the least intention to define some sort of international standard[2]. Today, however, ASCII rules the world: inventions such as the internet (or its predecessor, ARPA-Net, 1969) and eMail (1971) would be simply unthinkable without a standard character encoding. ASCII, promoted, also known as ISO 646, is the most successful code of today, not counting the DNA.

ASCII has only one disadvantage—you may only use it for writing in English. Czech diacritics, German umlauts, or French accents won't stand a chance. It was as late as in 1980s that so-called 8-bit codes were developed, accommodating 256 code-positions. Those 256 characters managed to cover a variety of non-standard Latin characters. ISO Latin-1 remains to be a widely used standard. The first 128 characters cover the original ASCII, however, its rest remains to be a product of the Cold War era: the diacritics of Western languages are included in full, but many Eastern symbols were omitted, which made them, in the typographic sense, somehow second-rate, incompatible with the rest of the world. Many readers of this magazine will be familiar exactly with the problems of various 8-bit sets.

One thought springs to mind: to increase the size of the code, and thus the number of characters. Already in 1981, the programmers in Xerox and Apple from the team of

TYPO.TEXT **Nimbus Sans** Novus (medium, **semibold**, **heavy**) URW++ → unibody / small caps

U+20B0
GERMAN PENNY SIGN. In German markets, it was possible to spot this chalk-written character even in 1980s and 1990s. The German pfennig originates in the denar of Charlemagne (in Latin, it was called denarius), and this is why it is derived from the d in German hand-written script, called Sütterlin. It disappeared in the monetary reform in 1948. Until today, it is utilised in hand-written proofs as the "deleatur" symbol, in Latin meaning "to be deleted".

FENIK. Na německých tržištích se ještě v osmdesátých a devadesátých letech mohl tento znak napsaný křídou občas objevit. Německý fenik pochází z denáru Karla Velikého (lat. denarius), proto má jako znak d z německého psacího písma (tzv. Sütterlin). Při měnové reformě v roce 1948 byl odstraněn. Dnes se ještě používá při ručních textových korekturách jako „deleatur" (lat. budiž odstraněno).

U+2117
SOUND RECORDING COPYRIGHT. The P in a circle may be found on every CD as the music industry copyright. It was introduced in 1971 in association with new American copyright law. It reflects the C in circle © – widely known American symbol of copyright, dating back to 1910. Together with Registered ® and TradeMark ™, these symbols introduced by the American patent authority are presently known and used worldwide.

SOUND RECORDING COPYRIGHT. P v kruhu je na každém CD disku jako copyright hudebního průmyslu. Byl zaveden v roce 1971 v souvislosti s novým americkým zákonem o autorském právu. Opírá se o © – obecně známý americký symbol copyrightu, doložený od roku 1910. Společně s Registered ® a TradeMark ™ jsou tyto znaky amerického patentního úřadu celosvětově rozšířené.

¤ U00A4
CURRENCY SIGN. At the end of the 1960s, ASCII was to become an international standard. However, the representatives of several countries refused to accept the US dollar sign into the ISO 646. Apparently, the Cold War did not stop even at typography. Then, the decision was made to create a new symbol, representing the universal "currency" sign. Currency is one of the least used symbols of today—it is meant to symbolise a coin glistening in the sun. Even though it has no practical use, you will find this symbol in the sets of special characters on mobile phones.

ZNAK MĚNY. Na konci šedesátých let, když se měl kód ASCII stát mezinárodní normou, zdráhali se v grémiích zástupci některých zemí přijmout do ISO 646 znak amerického dolaru $. Studená válka se nezastavila ani před typografií. Proto tehdy padlo rozhodnutí vytvořit nový znak, který by univerzálně nahrazoval pojem „měny". „Currency" je tak dodnes jeden z nejméně používaných znaků: má znázorňovat minci třpytící se na slunci. I když nemá praktický význam, najdete ho dnes dokonce i mezi zvláštními znaky na mobilních telefonech.

U+00AC
LOGICAL NOT. The logical negation ¬, defined by ISO Latin-1 as Logical Not, is a mathematical character. In logic, ¬A means "not A". Its inclusion on Western keyboards provided this character its widespread use, even in non-mathematical context.

LOGICKÉ „NOT". Logická negace ¬ (podle definice ISO Latin-1 logické „not") je matematický symbol. V logice ¬A znamená „ne A". Přítomnost na západních klávesnicích zajistila tomuto symbolu celosvětové rozšíření i za hranice matematiky.

U+00A5
YEN. This is not a Japanese character. In Kanji, there is another glyph for Yen. It seems that the modified Y character was invented in the Western world. Its creator added two horizontal strokes, an analogy of the pound Sterling or dollar characters. Who was it, though? And when was this character first documented?

JEN. Není to japonský znak. Všechna tři japonská písma – kanji, hiragana a katakana – mají pro jen vlastní znak. Upravené ypsilon tedy bude pravděpodobně západním vynálezem. Jeho tvůrce přidal dva příčné škrty analogicky ke znakům dolaru či libry. Kdo to ale byl a odkdy je znak doložen?

U+3020
POSTAL MARK FACE. Unicode is strict in not encoding political symbols or logos. However, other policy of Unicode says that it should be compatible with all the existing national codes. This is where several strange characters appeared from, including this symbol of Japanese Post.

POSTAL MARK FACE (poštovní značka – líc). Unicode zásadně nekóduje politické symboly ani loga. Jiná zásada unicodu ovšem říká, že by měl být zpětně kompatibilní ke všem dosavadním národním kódům. Proto se v něm přece jen objevuje několik podivných znaků jako tento symbol japonských poštovních úřadů.

Josef D. Becker[3] designed a universal code which should suffice for all the characters used by various civilisations of the world. No matter how visionary this thought may seem to sound, today, it became a reality on every modern computer. In 1990, Unicode 1.0 was introduced. Its Basic Multilingual Plane (BMP) was based on 16 bits, that is, it had 65 536 code points. It soon became clear that even this number is not sufficient for all the world alphabets, as Chinese alone needs more than 70 000 characters. Then, calls appeared for accommodating of extinct writing systems, such as cuneiform, for the purposes of science. The goal of the ISO 10646 is to solve the problem once and for all by a 32-bit code. The standard has exactly 2 billion 147 million 483 thousand and 648 characters. Even experts like Richard Gilliam call this figure "clearly overkill"[4]. A general agreement was made to use only the first 17 planes of this standard, each plane offering 65 536 code spaces. In total, this gives space of 1 114 12 characters, which should suffice for the time being... The actual version of Unicode 4.1 of 2005 encodes over 97 000 characters, originating in a vast variety of cultures[5]. Every modern Mac or PC makes them accessible to its user.

The term "typographic revolution" really is appropriate here. Brought along by programmers and almost imperceptible for the public, in the typographic community, it became known thanks to the OpenType format, based on Unicode. The non-profit organisation Unicode Consortium[6] is backed by the important players of the computer field—Adobe, Apple, IBM, Microsoft, Oracle, or Sun. During the 15 years of its existence, Unicode has achieved the position of undisputable international standard. It serves its purpose in various fields—for example, in simple software localisation, unified encoding brings great economic advantage.

The Unicode standard is based on the distinction between character and glyph. Unicode encodes characters, not glyphs. The characters are abstract representations of the smallest possible elements of written language which bear a semantic value.

In Unicode, all the important cultures are represented by their script. More and more applications are made compatible with Unicode. The industry wishes to stabilise and close the standard as soon as possible. However, the whole titanic work is still only half-finished. Many living and extinct cultures are still missing in Unicode, because they do not constitute an important market for the computer industry. Here, the whole problem becomes an affair of politics. Of course that the future updates of Unicode must cover the script systems of all cultures, with no exceptions! Unicode is a kind of typographic United Nations General Assembly, in which every living culture and script has the right to its own seat.

The reason is that when a certain culture or nation is not represented by its script in Unicode, it is excluded from the world community on the very basic communicative level, and it cannot further advance in modern technologies. **The Script Encoding Initiative**[7] launched by Debora Anderson, a linguist from the University of Berkeley, is aimed at accepting the script sets yet missing in Unicode. Even when a certain script is accepted into Unicode, it faces further challenges. Operating system and applications have to be localized for the particular language (or languages). At this moment, an initiative KhmerOS[8] is running in Cambodia. This group fights for a Cambodian localisation of an operating system. Just imagine the uproar in Europe if all the leading technologies would be accessible only in English, or even in foreign scripts! Although thanks to Unicode, the localisation of software is not as serious problem as it used to be not too long ago, many companies will prefer to save its costs, especially as software piracy in some countries destroys the whole software market. However, if the richest man of the world does not offer the Khmers their localised operating system in future, the initiative will be taken on by OpenSource groups and Microsoft or Apple will lose all chance of

future profit in these countries. After all, Cambodia has some 13 millions of people.
Another example: after Taliban was defeated, the Western military found out that keyboards did not accommodate some basic Arabic characters for Pashto and Dari, two official languages of Afghanistan. A programme supported by UN has added these characters to the Unicode system in 2003, and it developed a special keyboard for Pashto. The culture thus acquired its first chance to communicate via computer in its own script. It seems to be a simple advance of technology, however, it has far-reaching cultural effect.
As Utopian as Becker's idea of multilingual text processing seemed 20 years ago, the demand for localisation of internationally used software for all living cultures may seem today.
Typedesigners have to face a challenge presented by Unicode. The idyllic times of 256 characters in one font are gone. Even the so-called expert sets were just a partial solution, not functional today. A "worldfont" does not make much sense technically, but more and more type designers take good care to equip their Latin fonts at least with complete Eastern diacritics, Greek alphabet, and Cyrillic.
The OpenType font format is based on Unicode. Its other great advantage is the fact that the previously incompatible sets of fonts for Mac and PC are becoming a problem of the past. However, the simple fact that a certain font is sold as OpenType does not say much about the actual number of characters it contains. Some font manufacturers like to make their life as easy as possible– they simply convert the old typefaces without adding new characters. Others, on the other hand, publish the number of »glyphs per font«, even though one character may be represented by several glyphs. Mrs. Eaves OpenType font by Zuzana Ličko, released last year, contains a set of full 17 "old" 8-bit fonts.
As Marshall McLuhan said in 1963: **"We shape tools and they in turn shape us"**[9], I believe that a democratic approach to all the characters of various scripts of the world will change typography, linguistics, and many other fields of science, such as paleography and archaeology.
Now, only one thing is missing—a good overview of and information about all these characters hidden in the keyboard. The programmers of Unicode have done a great job, but even professionals are not entirely sure what some of the characters mean. Decode Unicode!
Decodeunicode is an independent platform, released online in May 2005 with the names and images of more than 50 000 characters. The project was conceived and launched by Professor Johannes Bergerhausen and designer Siri Poarangan from the Department of Design at the University of Applied Sciences in Mainz, Germany.
The goal of the project, supported by the German Federal Ministry for Education and Research, is to prepare the ground for basic typographic research and to make the meaning of all the characters accessible to all computer users. The meaning of such enormous amount of characters touches upon several fields of science, such as linguistics, mathematics, numismatics, paleography, semiotics or typography, and it must be clearly accessible to the wide public.
Each information on each character is interesting in itself—its history, spreading, various meanings, ortographic use, typographic notes, synonyms and popular names, images of examples.
Decodeunicode is an OpenScience project, built on the submissions of material by its online users. The information is added on the same principle which has been for years successfully used by the Wikipedia encyclopaedia[10]. You can also upload an image of each character, provided its free distribution is permitted. We welcome both traditional typographic images and photographs of its use in everyday life. To maintain the quality of the project, the submissions are edited by a team from the Fachhochschule in Mainz, who are allowed to delete unsuitable material.
When preparing the images of characters for the website, it was often difficult even to obtain a font accommodating that certain script. Some characters are used by a single island nation with the population of 10 000 members. All 50 000 characters are thus accessible as .gif images for the users which do not have the particular font installed on their computer. The information consists of the English Unicode name, but we are also interested in all the popular names of the characters, important especially for fulltext search. Try, for example, to search for "Sputnik"...
The present online database supports German and English as the main communication languages. Our small team is unable to manage more languages at the moment. (If anyone would be interested in launching any other version of the project, please contact the author of this article.)
The complicated Arabic ligatures, undecipherable Chinese ideograms and hundreds of mathematical symbols offer plenty of space for discovery. Try to seach for, say, "3" or "star" in the fulltext search. We will be looking forward to your contributions.

✖ [překlad: Olga Neumanová]

↑ **Typography had always much to do with power. In 1928, Mustafa Kemal, known as Atatürk, forced an entire nation to abandon Arabic script in favour of Latin alphabet. The influence of German and French cultures as the models for the newly born country went so far that modern written Turkish uses the German umlauts ö and ü, and the French cedilla ç. Today, Turkey is preparing for the negotiations on entering the EU.**
Typografie vždycky měla co do činění s mocí. V roce 1928 Mustafa Kemal, řečený Atatürk, přiměl celý národ k tomu, aby namísto arabských písmen začal používat latinku. Vliv německé a francouzské kultury jako vzorů pro nově vznikající stát šel tak daleko, že dodnes najdeme v psané turečtině německé přehlásky ö, ü nebo francouzskou cedillu ç. Turecko čekají přijímací rozhovory do EU.

← **The Basic Multilingual Plane Poster. First printed overview of all 65 536 characters of the first plane of Unicode 4.0. It was awarded a number of prizes for its design. All 300 copies have been sold out. At the end of this year, an update 4.1 is being prepared.**
The Basic Multilingual Plane Poster. První tištěný přehled všech 65 536 znaků první úrovně Unicodu 4.0. Byl vyznamenán mnoha cenami za design. Všech 300 exemplářů již je vyprodáno, na konec roku se připravuje update 4.1.

Prof. Prof. Johannes Bergerhausen (born 1965) studied communication design at the University of Applied Sciences in Düsseldorf, Germany. He worked in Paris 1993–2000, first with Grapus founders Gérard Paris-Clavel and Pierre Bernard, then free-lance. In 1998, he received a grant from the French Centre National des Arts Plastiques, Paris, for a research project on typography in the ASCII code. He guest lectured at Amiens, Berlin, Frankfurt, Paris, Prague, Rotterdam, Warsaw and Weimar. Since 2002, he is a professor of typography in the Department of Design at the University of Applied Sciences in Mainz.
Johannes Bergerhausen (narozen 1965) vystudoval komunikační design na Vysoké škole umělecko-průmyslové v německém Düsseldorfu. V letech 1993–2000 pracoval v Paříži (jak na volné noze, tak se zakladateli grafického spolku Grapus Gérardem Paris-Clavelem a Pierrem Bernardem). V roce 1998 získal grant od pařížského Centre National des Arts Plastiques na výzkumný typografický projekt týkající se ASCII. Od roku 2002 vyučuje typografii na katedře designu na Fachhochschule v Mainzu. Přednášel na univerzitách v Amiensu, Berlíně, Frankfurtu, Paříži, Praze, Rotterdamu, Varšavě a Výmaru.

0041;LATIN CAPITAL LETTER A;
Lu;0;L;;;;;N;;;;0061;

DEMOKRATIZACE ZNAKŮ

Psaní – ať už na klávesnici, nebo rukou – je velice osobní záležitost. Přitom však zcela samozřejmě používáme určitý soubor znaků: něco tak veřejného, jak si jen dokážeme představit. A, B i C jsou totiž již po tisíciletí public domain.
Přístup k velice kvalitním (případně velice špatným) písmům pro sazbu nebyl ještě nikdy tak snadný a levný jako v tomto století. Naštěstí se dnes už litery neváží v kilogramech olova ani se nepočítají v hodinách práce na drahých fotosazbových strojích. Díky počítači jako univerzálnímu nástroji dokonce v posledních desetiletích „sazba“ a „psaní“, tedy typografie a psaní na stroji, srostly v jedno. Tím získaly i milióny laiků přístup k typografickým znakům.
Na horizontu se teď rýsuje další krok vývoje: globalizace typografie. Většina kultur v dnešním světě již používá počítače, a chtějí samozřejmě používat i vlastní písma. Znakové systémy jako arabština, hebrejština, mongolština, thajština nebo nesčetné čínské ideogramy kladou na typografii a počítače nové požadavky. Vývoj směrem k vícejazykovému zpracování textu šel rychle a pokročil už daleko.
V roce 1963 byla vyvinuta první verze **American Standard Code of Information Interchange**, krátce **ASCII**. Jak již jméno napovídá, ani zdaleka tehdy inženýři IBM okolo **Boba Bemera** neměli v plánu definovat nějaký celosvětově platný standard. Dnes ovládá ASCII celý svět: vynálezy jako internet (a jeho předchůdce ARPA-Net, 1969) nebo e-mail (1971) by byly bez jednotného kódování znaků nemyslitelné. ASCII, povýšené na ISO 646, je dnes po DNA nejúspěšnějším kódem.
ASCII má jen jednu nevýhodu – můžete s ním psát pouze anglické texty. Německé přehlásky, české háčky či francouzské akcenty si tu neškrtnou. Teprve v osmdesátých letech byly zavedeny takzvané osmibitové kódy s 256 znaky, které již šířeji pokrývaly speciální znaky v latince. ISO Latin-1 je široce rozšířený standard. Na prvních 128 pozicích převzal znaky ASCII, dále však zůstal dítětem studené války: diakritika západních jazyků je pokryta kompletně, ale na mnohá východní znaménka se nedostalo – tím se stala jaksi typograficky druhořadá, nekompatibilní s ostatním světem. Mnohým čtenářům budou právě problémy s různými osmibitovými sadami důvěrně známé.
Vyvstala tedy potřeba zvětšit rozsah kódu a tím i zásobu znaků. Již v roce 1981 navrhují programátoři Apple a Xeroxu okolo **Josefa D. Beckera** univerzální kód, který pokryje znaky celého lidstva. Tato zdánlivá utopie je dnes už na každém moderním počítači realitou. V roce 1990 byl představen Unicode 1.0, jehož **Basic Multilingual Plane** (BMP) zahrnuje 16 bitů, tedy 65 536 možných znakových pozic. Záhy se ukázalo, že ani to nestačí k zařazení všech písem, která jsou na světě. Jen čínština potřebuje okolo 70 000 znaků. Navíc se ozvaly hlasy, které chtěly pro vědecké účely integrovat i vymřelé znakové systémy, například klínové písmo. Záměrem ISO 10646 je vytvořit pomocí 32bitového kódu dostatek místa jednou provždy. Tato norma umožňuje kódovat přesně 2 miliardy, 147 miliónů, 483 tisíc a 648 znaků. To už je i pro odborníky jako **Richard Gillam** clearly overkill. Norma dnes počítá s omezením na prvních 17 úrovní, přičemž každá úroveň obsahuje 65 536 míst. Dohromady je tedy prostor pro 1 114 112 znaků, což by mělo lidstvu pro začátek stačit... Aktuální verze Unicode 4.1 (2005) kóduje přes 97 000 znaků z desítek kultur. Na každém Macintoshi nebo PC s moderními verzemi operačních systémů k nim máme přístup.
Nabízí se pojem typografická revoluce: byla zosnována programátory, veřejností takřka nepovšimnuta, zato v typografické obci vešla ve známost díky formátu OpenType (založeném právě na unicodu). Za neziskovou organizací Unicode Consortium dnes stojí nejdůležitější zástupci počítačového světa: Adobe, Apple, IBM, Microsoft, Oracle, Sun. Za patnáct let se unicode prosadil jako nezpochybnitelný světový standard. Svůj smysl má v mnoha oblastech, například při pouhé lokalizaci softwaru přináší jedno kódování pro celý svět obrovské hospodářské výhody.
Principem unicodu je rozlišení znaku (angl. character) a glyfu: kóduje znaky, nikoliv glyfy. Znaky jsou abstraktními reprezentanty nejmenších prvků psané řeči, mají sémantickou hodnotu.
V unicodu jsou již svým písmem zastoupeny všechny důležité kultury. Víc a víc programů je s unicodem kompatibilních. Průmysl se dnes snaží tento standard co nejdříve dovést do konce. Přitom celá titánská práce je hotova teprve z poloviny. Mnohé žijící i vymřelé kultury v unicodu stále chybějí, protože pro počítačový průmysl nejsou významné. Tady se celá záležitost dostává na pole politiky. Samozřejmě, příští aktualizace unicodu musí pojmout bez výjimky písma všech kultur: unicode je jakýmsi generálním shromážděním typografického OSN a každá kultura má právo na to, aby zde byla zastoupena.
Pokud totiž nějaká kultura či národ svým písmem v unicodu zastoupena není, vylučuje se tím na základní komunikační úrovni ze světového společenství a těžko se může na poli moderních technologií dále rozvíjet. Iniciativa **Script Encoding** lingvistky Debory Andersonové z univerzity v Berkeley si klade za cíl dosáhnout přijetí znakových sad, které dosud chybějí. I když už je nějaké písmo do unicodu přijato, čekají na něj další překážky. Pro příslušný jazyk (resp. jazyky) je ještě třeba lokalizovat operační systémy a programy. Aktuálně probíhá initiativa KhmerOS v Kambodži. Toto sdružení bojuje za kambodžskou lokalizaci operačního systému. Představte si, jak by se bouřila Evropa, kdyby všechny vysoké technologie byly dostupné jen v angličtině nebo dokonce v cizích písmech! I když dnes díky unicodu lokalizace softwaru není až takový problém, přece jen si mnohé firmy tyto náklady ušetří, zvláště když softwarové pirátství v chudých zemích ničí veškerý trh. Ale když nejbohatší muž světa ani v budoucnu nenabídne operační systém pro Khmery, převezmou tuto úlohu opensourceové skupiny a Microsoft přijde v těchto zemích navždy o možnost výdělku. Kambodža má ostatně 13 milionů obyvatel.
Jiný příklad: po porážce Talibanu zjistili západní vojáci, že pro paštu a dari, oficiální jazyky v Afghánistánu, chybějí na klávesnicích některé arabské znaky. Program podporovaný OSN v roce 2003 tyto znaky do unicodu doplnil a také vyvinul pro paštu vlastní klávesnici. Tamní kultuře se tak poprvé otevřela možnost komunikovat přes počítač vlastním písmem. Zdánlivě všední technický vývoj, ovšem s nevídaným kulturním dosahem.
Stejně jako se zdála být utopickou před dvaceti lety Beckersova myšlenka o mnohojazyčném zpracování textu, může dnes znít bláznivě požadavek, aby byl internacionálně zaměřený software lokalizován pro všechny živé kultury.
Tvůrcům písma tak unicode předkládá novou výzvu. Idylické doby 256 znaků v jednom fontu minuly. I takzvané expertní sady byly jen částečným řešením, které dnes již nefunguje. Jeden „celosvětový font“ technicky nemá význam, ale stále více tvůrců písma si dnes dává záležet, aby vybavili své latinky alespoň kompletní východní diakritikou, řeckou abecedou a azbukou.
Nový formát pro písma OpenType je založen na unicodu. Díky němu se vzájemně nekompatibilní fonty pro Mac a PC stávají minulostí. Přesto skutečnost, že nějaký font je nabízen jako OpenType, ještě neříká nic o tom, kolik znaků doopravdy obsahuje. Někteří výrobci si zjednodušují práci a stará písma jednoduše konvertují, aniž přidávají nové znaky. Jiní již udávají počet glyfů ve fontu. Jeden znak tu ale může zastupovat více glyfů. V loňském roce vydaný Mrs. Eaves OpenType Zuzany Ličko obsahuje v jednom souboru celých 17 „starých“ osmibitových fontů.
Marshall McLuhan v roce 1963 řekl: **„We shape tools and they in turn shape us.“** – I já věřím, že demokratický přístup ke všem znakům světových písem trvale změní typografii, lingvistiku a mnoho dalších věd jako paleografii nebo archeologii.
Co nám teď schází, je přehled o všech těch znacích, které se pod klávesnicí skrývají. Programátoři unicodu odvedli dobrou práci, ale ani mnohým odborníkům není jasné, co které znaky znamenají. Musíme je rozklíčovat!
Decodeunicode je nezávislá platforma, která se otevřela on-line v květnu 2005 se jmény a zobrazením více než 50 000 znaků. Projekt společně připravili a nastartovali prof. Johannes Bergerhausen spolu s designérkou Siri Poarangan na katedře designu v Mainzu.
Projekt podporovaný německým ministerstvem pro vzdělávání a výzkum chce připravit půdu pro základní typografický výzkum a uživatelům počítačů má osvětlit význam všech znaků. Všechny informace ke každému jednotlivému znaku jsou zajímavé: historie, rozšíření, různé významy, ortografické použití, typografické poznámky, anglický unicodový název, synonyma a hovorové názvy, obrázky příkladů. Decodeunicode funguje jako OpenScience projekt, staví na příspěvcích on-line uživatelů. Informace se vkládají podobně jako ve Wikipedii. Můžete ke každému znaku uploadovat i obrázek, pokud je volně šiřitelný – vítána jsou jak klasická typografická vyobrazení, tak fotografie všedního užití. Pro zajištění kvality jsou příspěvky dodatečně kontrolovány moderátory z Fachhochschule v Mainzu (ti je případně mohou i smazat). Vedle obrázků můžete přidávat například hovorové názvy, které jsou potřebné zvláště pro fulltextové vyhledávání – zkuste si někdy třeba zadat do vyhledávače „Sputnik“.
Při přípravě vyobrazení znaků bylo často obtížné k některým písmům vůbec najít příslušný font. Jsou znaky, které používá jediný ostrovní národ s deseti tisíci příslušníky. Více než 50 000 znaků je tedy k dispozici v podobě gifových náhledů, aby byly zobrazitelné i pro uživatele, kteří daný font na počítači nemají. Současná on-line databáze komunikuje německy a anglicky, více jazyků zatím náš malý tým nemůže zvládnout. (Kdo by chtěl otevřít českou verzi, může se přihlásit u autora článku.)
Mezi zamotanými arabskými ligaturami, složitými čínskými ideogramy a stovkami matematických značek se dá objevit mnohé – zkuste si u nás nechat vyhledat řeba „3“ nebo „star“... Těšíme se na vaše příspěvky. ✖ **[překlad: Jan Dobeš]**

1 **Charles E. Mackenzie: Coded Character Sets, History and Developement,** Boston, MA, USA, 1980, ISBN 0-201-14460-3
2 **Johannes Bergerhausen: Questionner le clavier: les Codages ASCII et ISO-Latin 1,** Dossier CNAP, Paris, France, 1999
3 **Joseph D. Becker: Multilingual Word Processing** in: Scientific American No. 251, July 1984, Seiten 96-107
4 **Richard Gillam: Unicode Demystified**, Boston, MA, USA, Addison-Wesley, 2003, ISBN 0-201-70052-2
5 **The Unicode Consortium: The Unicode Standard Version 4.0**, Boston, MA, USA, Addison-Wesley, 2003, ISBN 0-321-18578-1
6 **The Unicode Consortium: www.unicode.org/consortium/consort.html** (12th June, 2005)
7 **Deborah Anderson: www.linguistics.berkeley.edu/~dwanders** (14th June, 2005)
8 **www.khmeros.info** (12th June, 2005)
9 **Marshall McLuhan: Understanding Media—The Extensions of Man,** New York, NY, USA, McGraw Hill, 1964, ISBN 0-07-045436-1
10 **wikipedia: www.wikipedia.org** (12th June, 2005)

BASIC MULTILINGUAL PLANE (BMP)

↑ **BlockDock. Thanks to flash navigation, we may easily access the 105 blocks of the BMP of Unicode. Each character symbolises one type of script or a group of characters.**
BlockDock. Pomocí flashové navigace máme jednoduchý přístup ke 105 blokům unicodu. Každý znak symbolicky zastupuje jeden druh písma nebo skupinu znaků.

↓ **Postcards. A set of postcards with 36 unusual or rare characters of Unicode in three silkscreen neon colours. The set may be ordered at → www.decodeunicode.org**
Pohlednice. Sada pohlednic s 36 zvláštními nebo vzácnými znaky z unicodu ve třech různých neonových barvách. Sadu je možné objednat na → **www.decodeunicode.org**

Internetový projekt Diacritics jsem poprvé představil 16. dubna 2005 před zaplněným sálem na konferenci Typo.Graphic.Beirut. Diacritics je unikátní databáze informací o diakritických znaménkách: jaký mají mít tvar, velikost, umístění, v jakém jazyce se konkrétní diakritická znaménka používají a další podrobnosti. Web projektu funguje na principu Wikipedie, a tak může kdokoli přispět svými znalostmi.

Jako grafický designér si již mnoho let uvědomuji, jak může nekvalitní diakritika pokazit jinak velmi pěkné písmo. Technicky i esteticky nepovedené akcenty některých počítačových fontů bohužel velmi negativně ovlivňují typografii národů střední a východní Evropy. Ale není se čemu divit. Informací, jak mají akcenty vypadat, jak se umisťují a jak se používají, je velmi málo, navíc jsou roztroušeny po různých knihách, internetových diskusích a obtížně dostupných článcích v mnoha jazycích. Proto jsem před rokem v desátém čísle časopisu Typo publikoval rozsáhlý text o diakritických znaménkách a přislíbil jsem, že informace budou časem k dispozici on-line. Nyní se mi to podařilo, webové stránky projektu fungují a navíc jsou informace výrazně rozšířeny, opraveny a doplněny.

Po dlouhé úvaze jsem se rozhodl, že stránky projektu Diacritics budou (zatím) pouze v angličtině. (Alespoň do té doby, než se najde někdo, kdo nezištně pomůže s překladem do dalšího jazyka.) On-line databáze nyní obsahuje přehled akcentů užívaných v evropských jazycích, které píší latinkou. Ke každému znaménku jsou doplněny informace o jeho historii, užití a zejména správném vzhledu, tedy jaký tvar, velikost a umístění má dané znaménko mít. Malá tabulka obsahuje doplňkové informace, například seznam jazyků, ve kterých se akcent objevuje, Unicode index, postscriptové jméno. Po kliknutí na konkrétní jazyk se objeví stránka s informacemi vztahujícími se k danému jazyku. Zde jsou uvedena diakritická znaménka užívaná v tomto jazyce, přehledný seznam akcentovaných znaků včetně Unicode indexů a postscriptových názvů a také obvyklé abecední řazení.

Aby byla databáze přístupná každému a hlavně aby kdokoliv mohl přispět svými znalostmi, inspiroval jsem se osvědčeným modelem encyklopedie Wikipedia. Editování textů a informací projektu Diacritics je proto velmi jednoduché. Přihlášený uživatel se po stisknutí editačního tlačítka na každé stránce dostane do editačního režimu, kde může i bez znalosti HTML kódu pohodlně měnit, doplňovat, ale i mazat zveřejněné informace. Systém je samozřejmě zabezpečen proti zneužití inteligentním zálohováním. V současné době pracuji s programátorem Bohdanem Kolečkem na dalším rozšíření projektu. Především přibude podpora pro další písmové systémy: kromě latinky tak bude možné do databáze pohodlně vložit i informace třeba o akcentech v cyrilici, alfabetě, arabštině nebo hebrejštině. Zároveň se připravuje i možnost doplnit do systému obrázky s ukázkami správné a nesprávné diakritiky.

Projekt Diacritics se liší od iniciativy Decodeunicode, o které píše na str. 12–18 Johannes Bergerhausen. Přestože jsou obě databáze založené na podobném principu a mohou teoreticky o diakritických znaménkách obsahovat stejné informace, předností Diacritics je zejména automatická provázanost akcentů s jednotlivými jazyky, velmi přehledné uživatelské rozhraní a seznam literatury a odkazů.

Projekt Diacritics již žije svým vlastním životem. O své znalosti se zatím podělila asi dvacítka typografů z nejrůznějších míst světa – od Spojených států po Vietnam – a každý týden přibývají noví uživatelé systému. Máte-li chuť přispět, přihlaste se na **http://diacritics.typo.cz**.

I first presented the internet project Diacritics on 16th of April, 2005, facing a full lecture hall at the Typo.Graphic.Beirut conference. Diacritics is a unique database of information about accents: what their shape, size and position should be, what languages utilise them, and other details. The project works on the same principle as the Wikipedia encyclopedia, so that everyone may contribute with his own knowledge.

As a graphic designer, I have come to realise many years ago how wrong diacritics could spoil otherwise well-designed typeface. The poor aesthetic and technical quality of some computer fonts has, unfortunately, strong negative impact on the typography of Central and Eastern Europe. Not surprisingly. The information on shape, position and use of individual accents is sparse and scattered across a wide range of books, internet forums, and pretty much inaccessible articles, written in various languages. This is the reason why, one year ago, I have published an extensive article on diacritics in the 10th issue of Typo, together with the promise of making the information available online. Now, I have accomplished the goal—the website of the project went online, and the information it contains has been extended, corrected, and appended.

After careful consideration, I decided that the website will only be available in an English version for the time being. (At least until a volunteer willing to help with its translation into some other language appears.) The on-line database now contains an overview of accents used in European languages which utilise the Latin script. Each symbol is complemented by information on its history, use, and especially on its proper shape, size and positioning. Small table covers some additional information, for example a list of languages which use the accent, its Unicode index, or its postscript name. After clicking on each language, a page with information on that certain language appears. It has a list of accents used in that language, their Unicode indexes, postscript names, and the order of letters in the alphabet.

I took inspiration from the well--tried model of the Wikipedia encyclopaedia to make the database accessible to anyone and, most importantly, to enable the editing of information by every user. This is why editing the texts of the Diacritics project is as simple as possible. Every registered user may click on the editing icon, thus moving into the editing mode. Here, he may easily change, add, or erase the information, even without the knowledge of HTML. Naturally, the system is protected against abuse by automatic backup. I am working on further expansion of the project with the programmer Bohdan Koleček right now. The first priority is to extend the support to other writing systems. Apart from the Latin script, it will be easy to add information about accents in, say, Cyrillic, Greek, Arabic, or Hebrew. We are also preparing the option to upload images with examples of right and wrong accents.

The Diacritics project is different from the Decodeunicode initiative, as described on page XXX by Johannes Bergerhausen. Although both databases are based on a similar principle and thus may, in theory, cover the same information on accents, the advantage of Diacritics lies in its automatic interconnectedness with the languages, its well arranged user interface, and the list of literature and links.

The Diacritics project started to live its own life. About twenty typographers from around the world, reaching from U.S.A. to Vietnam, have already shared their knowledge, and each week, new users keep appearing. If you feel like contributing, register at http://diacritics.typo.cz.

[translation: Olga Neumanová]

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (medium, **semibold**, **heavy**) URW++ ozone (dustBUST fonts)

TEXT. FILIP BLAŽEK

TEXT. JAN MIDDENDORP

FIFTEEN

TYPE FOR INDEPENDENT MINDS

In the autumn of 2004, FontShop International “rst presented an exhibition called •FiFFteen: 15 years of type for independent minds•. The exhibition, celebrating the FontFont type library as well as the experimental FUSE project, had its opening in London in November, it subsequently travelled to Manchester, Berlin and New York, and will be on show on various sites in Europe and the US later this year and in early 2006. The FontFont section of the exhibition was curated by Jan Middendorp with designer Erik Spiekermann, while the FUSE section was conceived by Neville Brody. Jan Middendorp „who is also editing a book on FontFont „presents an insider•s view of the project and a brief overview of the FontFont history.

:-)

$-)

:-I

TYPO.TEXT ARNHEM (regular, italic) Fred Smeijers→ / META (Erik Spiekermann)

The late 1980s were a era of unprecedented changes in the world of typography. A new technology„desktop publishing„had recently been introduced and quickly gained popularity. Those design companies and printing of“ces that still relied on conventional typesetting, paying specialized companies by centimeter for slips of text, would soon “nd out that continuing to do so was bad for business: not just “nancially, but also because those expensive high-end systems did not have much future and thus stopped attracting new typefaces. The area where new things were happening was the desktop. In mere “ve or six years, the scene was to change dramatically, in terms of distribution and technology as well as design. Apart from the pricing (a font soon costing as much as a single sheet of set text had cost before) the main gain was in the creative realm. Never before had type designers had the freedom, the autonomy and the control they were to have from 1990 onwards. In March of that year, Adobe Systems decided to release the speci“cations of its PostScript Type 1 font format, hoping to turn it into a worldwide standard; this opened up possibilities for every designer to make fonts with simple, affordable font design software.
1990 was also the year in which designers Erik Spiekermann (Berlin) and Neville Brody(London) created a new library of digital type: FontFont, published by Spiekermann•s “rm FontShop, which up to then had limited itself to distributing fonts from other foundries. Throughout the 1980s, the main players in the typographic world had been the large typefoundries which had struggled their way through the quick transition from photographic to digital technologies: Monotype, Linotype, Berthold, ITC. These were also the foundries from which the fast-growing software company Adobe licensed most of its fonts. There had been a few exceptions„small companies that had pioneered digital typography, such as URW, Emigre and Bitstream. Although the FontFont model was not unlike Emigre•s, its scope and ambitions were different. While the Emigre library essentially represented the cutting-edge view of two people, Zuzana Li ko and Rudy Vanderlans, FontFont was more multiform right from the start. It set out to provide type in many different styles and for many purposes: the historically inspired alongside the contemporary; experimental and unorthodox •fun fonts• alongside business-like and pragmatic text faces. All these typefaces were new. Unlike most other type libraries, FontFont did not contain re-releases of fonts originally made for previous technologies.

UNRELEASED FONTS The FontFont type library was off to a ”ying start, releasing dozens of remarkable families during the “rst years. With hindsight, it is amazing how things fell into place within such a brief timespan. Intuition, serendipity and coincidence„rather than carefully calculated master plan„were the major factors contributing to FontFont•s early expansion.
Both Spiekermann and Brody had unreleased typefaces from the 1980s waiting in the wings. As art director of The Face magazine, Brody had hand-drawn numerous headlines and alphabets which had never been digitalised. Among the early fonts based on this work were FF T - F , SIX and S , iconic faces of the early 1990s. FF B , the “rst typeface by Brody that explored the speci“c aesthetics of digital typography, became even more successful. And then there was FF M . Named after Spiekermann•s Berlin design “rm MetaDesign, the font was based on a typeface that Spiekermann had drawn in the mid-1980s for the Deutsche Bundespost„although it had never been adopted by the client. While Brody•s faces

↑ **Donald Beekman (Amsterdam)**, Cover of a book on the history of hip-hop in the Netherlands, designed with his own fonts FF Flava and FF Beekman.
Obálka knihy o historii hip-hopu v Nizozemí navržená s použitím autorových vlastních písem FF Flava a FF Beekman.

FIFFTEEN: PÍSMO PRO NEZÁVISLÉ

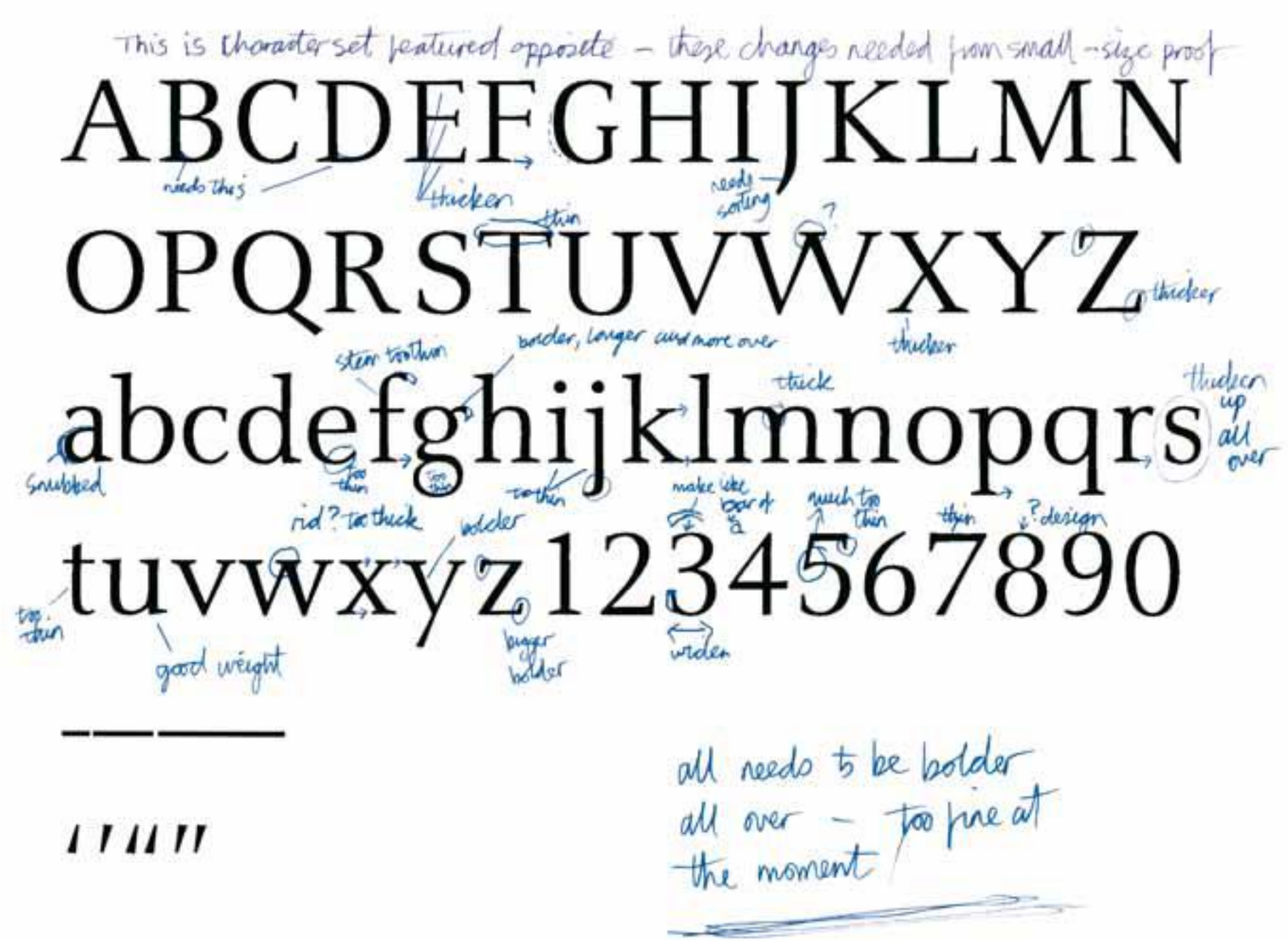
Na podzim roku 2004 firma FontShop International poprvé představila výstavu nazvanou FIFFTEEN: 15 YEARS OF TYPE FOR INDEPENDENT MINDS. Putovní výstava na počest písmolijny FontFont a experimentálního projektu FUSE byla v listopadu zahájena v Londýně a v průběhu roku 2005 a na začátku roku 2006 ji mohou návštěvníci zhlédnout v Manchesteru, Berlíně, New Yorku a na mnoha dalších místech Evropy a Spojených států. Kurátory sekce věnované FontFontu jsou Jan Middendorp a grafický designér Erik Spiekermann, část zaměřenou na projekt FUSE připravil Neville Brody. Jan Middendorp v současné době dokončuje knihu o písmolijně FontFont a časopisu TYPO poskytl pohled organizátora projektu a stručný přehled historie FontFontu.

Konec osmdesátých let byl obdobím nebývalých změn i v oblasti typografie. Nedávno představené technologie DTP rychle získávaly popularitu, ty designérské společnosti a tiskárny, které stále ještě spoléhaly na tradiční sazbu a platily dodavatelům za každý centimetr sloupcové sazby, záhy zjistily, že pokud by tímto způsobem měly pokračovat, dlouho by se na trhu neudržely. A to nejen z finančních důvodů, ale i proto, že jejich nákladné špičkové systémy neměly budoucnost a přestala být pro ně vyráběna nová písma. Novým centrem dění se tak stal stolní počítač. V pouhých pěti či šesti letech se prostředí grafického designu dramaticky změnilo, a to nejen v oblasti technologie a distribuce, ale i v oblasti designu samotného. Kromě nízké ceny (jeden font stál brzy tolik, kolik stál dřív jeden arch vysazeného textu) byla hlavním přínosem možnost kreativní práce. Nikdy dřív neměli typografové takovou svobodu, autonomii a kontrolu nad svou tvorbou jako od roku 1990.
V březnu tohoto roku totiž firma Adobe Systems zveřejnila pro fonty formát PostScript Type 1 a doufala, že se z něj stane světový standard, což by každému designérovi umožnilo vytvořit si vlastní font v jednoduchém a dostupném softwaru.
A v roce 1990 také berlínský designér **Erik Spiekermann** a **Neville Brody** z Londýna vytvořili novou kolekci digitálních písem, kterou nazvali **FontFont.** Zveřejnila ji Spiekermannova firma FontShop, jež se do té doby zabývala pouze distribucí fontů jiných písmolijen.
V průběhu osmdesátých let byli hlavními hráči na poli typografie velké písmolijny, které si uhájily své místo v období rychlého přechodu od fotografických k digitálním technologiím. Patřily mezi ně Monotype, Linotype, Berthold nebo ITC. Od těchto společností si také firma Adobe zakoupila licence na většinu fontů. Existovaly však také výjimky – malé společnosti, které byly průkopníky v digitální typografii, jako například URW, Emigre a Bitstream. Přestože se model formování FontFontu příliš nelišil například od modelu Emigre, oblast jejich působení a jejich ambice byly odlišné. Zatímco kolekce fontů Emigre primárně reprezentovala práce dvou svých představitelů – **Zuzany Ličko** a **Rudyho Vanderlanse** – FontFont byl od samého začátku otevřený. Rozhodl se distribuovat písma mnoha odlišných stylů pro mnohé účely – od napodobenin historických fontů až po současné, od experimentálních a neortodoxních po komerční a seriózní textové řezy. Všechna tato písma byla nová. Na rozdíl od většiny ostatních kolekcí písem neobsahovala kolekce FontFontu nová vydání písem, které byly původně navrženy pro předchozí technologie.

nezveřejněné fonty FontFont měl raketový vzestup. Jeho kolekce hned v prvních letech obsahovala desítky nezapomenutelných rodin písem. Je těžké uvěřit, že se během tak krátké doby začalo všechno dařit. Spíše než pečlivě vypočítaný plán však sehrály v rychlém úspěchu FontFontu svou roli intuice, štěstěna a náhoda.
Spiekermann i Brody měli v záloze nezveřejněné fonty z osmdesátých let. Jako art director časopisu **The Face** měl Brody množství ručně napsaných titulků a abeced, které nebyly nikdy digitalizovány. K těmto raným fontům patří například **FF Typeface Four**, **Six a Seven**, kultovní fonty raných devadesátých let. Ještě úspěšnějším se

← **Type specimen of Martin Majoor's FF Scala Sans.** Concept by Martin Majoor, design by Jaap van Triest. FontShop, 1992.
Ukázka písma FF Scala Sans Martina Majoora. Koncept Martin Majoor, design Jaap van Triest. FontShop, 1992.

↓ **Following FF Scala and FF Quadraat, several other original text typefaces were published in the FontFont series.** This is a marked proof of FF Celeste by British designer Christopher Burke, 1994.
Po fontech FF Scala a FF Quadraat představil FontFont další originální textová písma. Zkušební nátisk písma FF Celeste britského typografa Christophera Burkeho, 1994.



represented the trendy, display-oriented side of the FontFont library, FF M epitomized the pragmatic, conventional-yet-modern aspect. Meta became an instant classic and has remained the best selling FontFont to date.

DUTCH CONNECTION Apart from the input of its founders, the strongest in”uence in the early days of the new foundry came from Netherlands. Through his relationships in international typographic circles, Spiekermann had discovered the new generation of Dutch type designers, many of whom had studied at the Royal Academy of Arts in The Hague, where the typographer-craftsman-type historian Gerrit Noordzij had established an in”uential type programme. Spiekermann could use well-trained young designers for his corporate type projects at MetaDesign, and so he hired The Hague graduates Just van Rossum, Erik van Blokland, and later Luc(as) de Groot, all of whom were to make major contributions to the FontFont library. Peter Verheul was another type designer from the same school who soon joined the ranks of FontFont designers. The other Dutch art college that yielded a number of in”uential type designers was the Arnhem Academy; between 1990 and 1993, innovative designs by Martin Majoor (FF S), Fred Smeijers (FF Q) and Evert Bloemsma (FF B) were welcomed to the library. One of Holland•s most independent and iconoclast graphic designers was also recruited by FontFont Max Kisman, a pioneer of computer-aided graphic design, contributed fonts originally created for magazines such as Language Technology, the forerunner of Wired.
In fact, it was a Dutch font that kick-started the whole idea of creating a type library in the “rst place. While working at MetaDesign in 1989, Just van Rossum and Erik van Blokland (collaborating as LettError) had begun experimenting with the PostScript Type 3 technology in order to spice up digital type design. Bored by the formal perfection of well-crafted fonts like Adobe Garamond, they wanted to bring back the liveliness of metal type by introducing a random function into digital typography. The result was B , •the world•s “rst randomfont•, a font with a built-in program that unpredictably modi-“ed the outlines of each character while sending it to the printing device. While the two Dutchmen saw the result as pure experiment, their colleagues at MetaDesign were enthusiastic about the graphic possibilities. Spiekermann decided to publish it, even before the idea of the FontFont collection had materialized. Initially Beowolf was not thought of as the start of a new collection; instead, it served to draw attention to FontShop as a savvy distribution “rm •by designers, for designers•.
Once FontFont had been launched, the Dutch connection made sure there was a fast growing offer of high-quality typefaces in a wide range of genres, from the modern traditionalism of Quadraat and Scala to the conceptually interesting, yet also user-friendly •found fonts• by LettError, such as T (a typewriter font), FF H (digitalised handwriting) and FF I T , a series of •found alphabets• based or toy stamp letters, stencil alphabets and the like. Many of these •novelty fonts• now seem part of a short-lived fashion, but at the time they were genuinely original: no-one had done it before, and many would imitate them.

PROLIFERATION As the collection gradually became truly international, other tendencies and techniques of the 1990s were also pioneered by FontFont designers. Layered fonts such as FF K , FF I “ and FF A R allowed designers to create multicol-

stal Brodyho font **FF Blur**, který stál na začátku výzkumu specifické estetiky digitální typografie. A pak přišla samozřejmě **FF Meta**, pojmenovaná po MetaDesignu, berlínském studiu Erika Spiekermanna. Písmo bylo založeno na Spiekermannově písmu pro Deutsche Bundespost z poloviny osmdesátých let, které však klient nikdy nepřijal. Zatímco Brodyho písma reprezentovala trendovou stránku FontFontu zaměřenou spíše na displeje a monitory počítačů, FF Meta byla typickým příkladem pragmatického a konvenčního, ale přesto moderního přístupu. FF Meta se stala okamžitě klasikou a dodnes zůstává nejlépe prodávaným písmem FontFontu.

Holandská spojka Kromě vkladu jejích zakladatelů měli největší vliv na formování písmolijny spojenci z Holandska. Díky svým kontaktům v mezinárodních typografických kruzích se Spiekermann seznámil s mladou generací holandských typografů, z nichž mnozí byli absolventy Královské akademie umění v Haagu, kde vyučoval významný typograf, řemeslník a historik písma Gerrit Noordzij. Spiekermann už dříve přizval haagské absolventy ke spolupráci na svých projektech tvorby korporátních písem v MetaDesignu, a tak se i nyní mladí designéři **Just van Rossum**, **Erik van Blokland** a později i **Luc(as) de Groot** stali jedněmi z hlavních přispěvatelů do kolekce písem FontFontu. Jejich řady rozšířil později i další z absolventů haagské univerzity, typograf Peter Verheul. Další holandskou školou, z níž se rekrutovalo množství vlivných designérů písma, byla Akademie v Arnhemu – mezi lety 1990 a 1993 rozšířili kolekci písem FontFontu **Martin Majoor** (**FF Scala**), **Fred Smeijers** (**FF Quadraat**) a **Evert Bloemsma** (**FF Balance**). A FontFont dokonce získal i jednoho z největších ikonoklastů holandského grafického designu, průkopníka počítačové grafiky a nezávislého tvůrce **Maxe Kismana**, který obohatil nabídku o fonty původně vytvořené pro takové časopisy, jakým byl například Language Technology, předchůdce časopisu Wired.
Byl to vlastně holandský font, který odstartoval myšlenku tvorby kolekce písem jako priority FontFontu. V roce 1989 při práci ve společnosti MetaDesign začali Just van Rossum a Erik van Blokland (spolupracují pod názvem **LettError**) experimentovat s technologií PostScript Type 3. Snažili se oživit digitální typografii a vrátit jí něco z temperamentu a nedokonalosti horké sazby, protože je už nudily perfektně řemeslně zpracované fonty, jako je Adobe Garamond. Dosáhli toho díky zavedení náhodné funkce do digitální typografie a výsledkem byl **Beowolf**, „první náhodně se generující font na světě“, tedy font se zabudovaným programem, který nepředvídatelně proměňuje křivky každého znaku. Zatímco oba Holanďané chápali svou práci jako pouhý experiment, jejich kolegové v MetaDesignu byli nadšeni jeho grafickými možnostmi. Spiekermann se rozhodl jej zveřejnit ještě dřív, než byla myšlenka FontFontu uvedena do praxe. Beowolf nebyl z počátku míněn jako první font nové kolekce, měl spíš upozornit na FontShop jako na chytrou distribuční firmu pracující na principu „designéři designérům“.
Když byl FontFont spuštěn, zjistila „holandská spojka“, že existuje rychle rostoucí nabídka vysoce kvalitních písem nejrůznějších „žánrů“ od moderního tradicionalismu písem **Quadraat** a **Scala** až po koncepčně zajímavá, ale také dobře použitelná digitalizovaná písma převzatá z reálného světa od dvojice LettError, jako například Trixie (font napodobující psací stroj), FF Hands (digitalizovaný rukopis) a FF Instant Types (rodina fontů založená na písmenkách dětské tiskárny, šablonkových abecedách a podobně). Mnohé

z těchto inovativních fontů se teď zdají už trochu zastaralé, ale ve své době byly opravdu originální, nic takového nedělal nikdo před tím a mnozí jejich tvůrce později napodobovali.

rozšíření Kolekce se postupně stávala skutečně mezinárodní a designéři FontFontu byli průkopníky i mnohých technik a tendencí devadesátých let. Vrstvené fonty, jako například **FF Kipp**, **FF Identification** a **FF Advert Rough**, umožňovaly typografům vytvářet mnohobarevné typografické konstrukce. **FF Dot Matrix**, **Screen Matrix** a další bitmapová písma zase umožnila převádět „antiestetiku“ elektronických displejů na papír a **FF Childs Play**, **FF Priska** a **FF Fontesque** nabízely využití lákavých ručně psaných a kreslených písem. Kolekce **Dirty Faces** sestavené Nevillem Brodym byly příspěvkem FontFontu k destruktivní typografii. Tyto experimenty a módní výstřelky byly vyváženy rozrůstající se kolekcí dobře navržených víceúčelových textových fontů od designérů z různých evropských zemí.
Od těchto počátků už uběhlo patnáct let a FontFont je dnes jednou z největších světových kolekcí současného písma. Počet „seriózních“ textových řezů se výrazně rozrostl díky příspěvkům typografů nejen z Evropy, ale i z Japonska a Severní Ameriky. Příliv nových písem je kontrolován malou komisí nazvanou Type Board, jež přijímá pouze písma, která kolekci skutečně obohacují – buď svou originalitou a invencí, nebo možností praktického a všestranného využití a kvalitou provedení. Vnější pozorovatel se může ptát, jestli jsou tato kritéria vždy aplikovaná se stejnou přísností. V nedávné době jsme byli svědky až absurdně masového šíření obyčejných bezpatkových písem – nekonečných variací na jediné téma. Zjevně však existuje nenasytný trh, který po takovýchto fontech volá, a uživatel má právo vybírat si z velkého množství variant.

výstava a kniha V květnu roku 2004 jsem na konferenci TypoBerlin poprvé probíral s Erikem Spiekermannem a společností **FontShop International** (FSI) sestavení putovní výstavy u příležitosti oslav patnáctého výročí založení FontFontu. O měsíc později jsme se sešli na konferenci v řecké Soluni, tentokrát i s Nevillem Brodym, a probírali jsme hlavně jeho potenciální přínos výstavě – část věnovanou projektu **FUSE**. FUSE je sbírka experimentálních fontů a plakátů, kterou vydává FontShop jako určitou poctu písmům distribuovaným FontFontem. Brody začal na projektu FUSE pracovat společně s **Jonem Wozencroftem** a **Johnem Critchleyem** v roce 1990, z čehož vyplývá, že i tato sbírka nyní slaví své patnácté narozeniny. Odtud jméno výstavy, které bylo konečně vybráno z dlouhého seznamu možností, když Spiekermannova partnerka **Susanna Dulkinys** z United Designers Network přišla s jednoduchým a přímým logem, které v sobě zahrnovalo Brodyho původní logo FontFontu.
Přestože znám kolekci FSI i jejich designéry poměrně dobře, nikdy dřív jsem s nimi přímo nespolupracoval. Můj dlouholetý klient v rámci FontShopu je **FontShop Benelux**, zásobující holandský a belgický trh, pro kterého jsem sestavoval a navrhoval mnoho publikací. Podobně jako tato lokální společnost, byl i FontShop International poněkud nezvyklý klient, preferující spíše neformální pracovní vztah založený na vzájemné důvěře, porozumění a svobodném rozhodování než jakýkoli formální rozhodovací proces.
Brody a jeho **Research Studios** pracovali nezávisle a my s Erikem Spiekermannem a podporou FSI jsme vypracovali obsah výstavy společně. Erik navrhl svou vizi kolekce, kterou si představoval

↑ **One of a series of silk-screen posters designed in the early 1990s for the Royal Music Conservatory in The Hague by Fred Smeijers, using his own FF Quadraat typeface.** The picture was taken at Smeijers' studio Quadraat in Arnhem; the bicycle belonged to type designer Evert Bloemsma. Photo from Smeijers' book Type Now, Hyphen Press, 2003.
Sítotiskový plakát z kolekce, kterou s použitím svého písma FF Quadraat navrhl Fred Smeijers na počátku 90. let pro Královskou hudební konzervatoř v Haagu. Fotografie byla pořízena ve Smeijersově studiu Quadraat v Arnhemu, kolo pod plakátem patřilo Evertu Bloemsmovi. Fotografie ze Smeijersovy knihy Type Now, Hyphen Press, 2003.

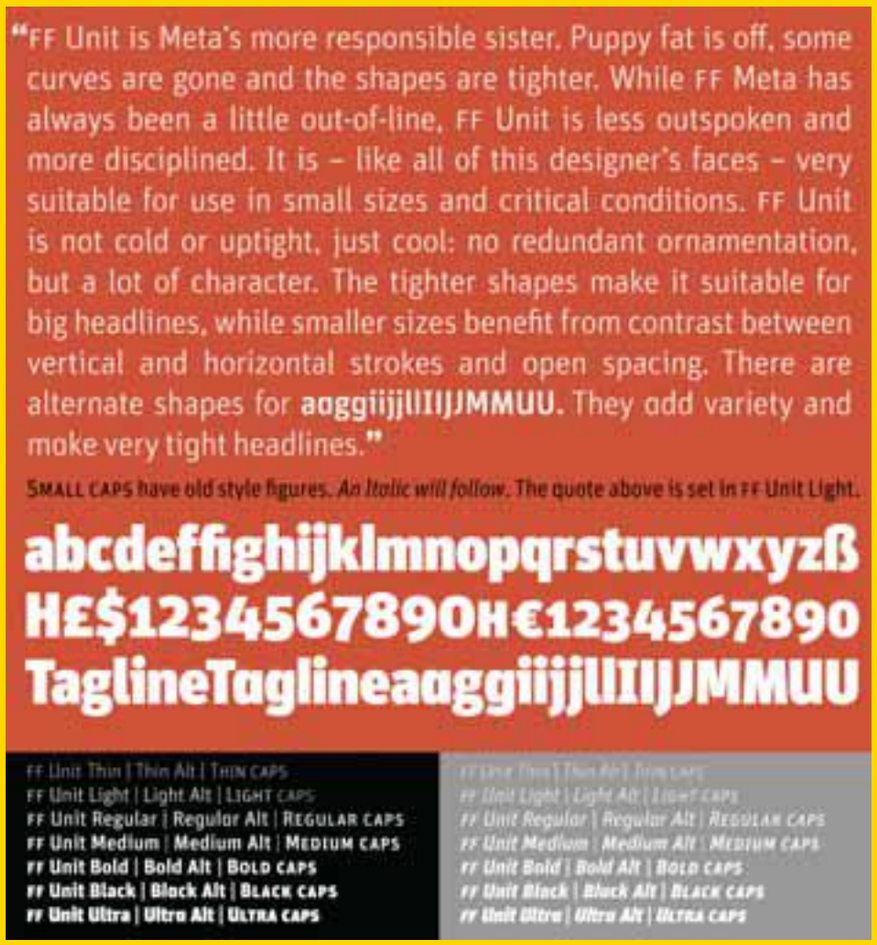
↗ **Poster designed by Max Kisman in 1992.** Author used his experimental typefaces FF Fudoni (one of the first cut-and-paste fonts, combining Bodoni and Futura), and FF Jacque (a font directly drawn on the computer screen).
Plakát Maxe Kismana z roku 1992. Autor použil svá experimentální písma FF Fudoni (kombinující písma Futura a Bodoni – jeden z prvních fontů, k jejichž tvorbě byla použita metoda „cut and paste") a FF Jacque (písmo vzniklé přímo na monitoru počítače).

↓ **Xavier Dupré, one of France's most talented and prolific young type designers, has made remarkably original text fonts as well as display fonts mostly used for packaging.** These samples of three of his FontFonts were designed with photographs he took while living in Cambodia.
Jeden z nejtalentovanějších a nejplodnějších francouzských typografů mladé generace, Xavier Dupré, se zabývá tvorbou originálních textových a titulkových fontů, které jsou primárně využívány v obalovém designu. Tyto ukázky jeho tří písem uveřejněné FontFontem byly navrženy k fotografiím, které pořídil za svého tříletého pobytu v Kambodži.

↘ **FF Cocon by the late Evert Bloemsma was based on an experiment in 'seriflessness'.** The result was a soft-looking and surprisingly usable display font, which is currently being used as the main typeface on all Durex condom packaging.
FF Cocon Everta Bloemsmy vznikl z experimentu s „bezpatkovostí". Výsledkem je jemný a překvapivě použitelný titulkový font, který je nyní používán na všech obalech kondomů Durex.

oured typographic constructions. FF D M , Screen Matrix and other bitmap fonts made it possible to project the anti-aesthetics of electronic displays onto the printed page. FF C P , FF P and FF F explored the allure of the hand-drawn and the hand-written. The Dirty Faces packages, compiled by Brody, were Font-Font•s contribution to grunge typography. These experiments and fashion items were balanced by a growing collection of well-made, versatile text fonts by designers from several European countries.
Fifteen years after its inception, FontFont has grown to be one of the world•s major libraries of contemporary type. The number of •serious• text faces has grown considerably, with contributions by designers from all over Europe, as well as Japan and North America. The in"ux of new typefaces is controlled by a small committee called the Type Board, which only accepts fonts that truly enrich the collection, either because of their originality and inventiveness, or by being practical, versatile and very well made. At times, the outsider may wonder if these criteria are always applied with equal sternness. There has lately been a proliferation of •no-nonsense• sans-serifs, so massive that it seems almost nonsensical: endless variations on the same theme. But apparently there is a huge market for such typefaces, and the user should be offered a wide range of choices.

AN EXHIBITION AND A BOOK In May 2004, during TypoBerlin, I "rst met Erik Spiekermann and FontShop International (FSI) to talk about putting together a travelling exhibition to celebrate "fteen years of FontFont. A month later, another meeting took place during the Thessaloniki Conference on Typography and Visual Communication. This time Neville Brody was also present, mainly to discuss his contribution to the exhibition: a section devoted to the FUSE project. FUSE is a collection of experimental fonts and posters published by FontShop as a kind of free-form complement to the FontFont series. Brody has begun FUSE in 1990, editing the series with Jon Wozencroft and John Critchley, which means that this collection, too, was celebrating its "fteenth anniversary. Hence the name of the exhibition, which was picked out of a long list of possibilities, but "nally agreed upon when Susanna Dulkinys of United Designers Network „Spiekermann•s partner„ came up with the simple and straightforward logo which incorporates Brody•s original FontFont logo.
I had not been working with FSI before, although I know the collection and many of its designers quite well.
My long-time client within the FontShop network was FontShop Benelux, catering for the Dutch and Belgian market, for which I edited and designed many publications. Just like that local company, FontShop International turned out to be a peculiar client, preferring an informal working relationship built on trust, mutual understanding and freedom, to any kind of formal decision-making process.
As Brody and his Research Studios were working independently from us, Spiekermann and I „with ideas and support from FSI„ were to work out the exhibition contents between us. Erik sketched his view of the collection, which he sees as a kind of landscape of crossroads, connections and themes: the Dutch connection, the contemporary sans-serif, the mega-family, the •intelligent• font that has built-in extra functions, etc. And then he simply said: •Just give me input, then we can start designing.•
I was, so to speak, given carte crème. There was also going to be a book covering those "fteen years „a FontFont bible of a kind. More about that later.



↑ **FF Unit by Erik Spiekermann is a typical example of a versatile contemporary sans-serif made for corporate design; it clearly comes from the same source as Spiekermann's bestseller FF Meta.**
FF Unit Erika Spiekermanna je typickým příkladem současného univerzálně použitelného bezpatkového písma používaného při tvorbě korporátního designu. Je zřejmé, že tento font vychází ze stejného zdroje jako Spiekermannův bestseller FF Meta.

jako krajinu protkanou spojnicemi, křižovatkami a tématy: holandská sekce, současné bezpatkové písmo, megarodiny fontů, „inteligentní" fonty se speciálními funkcemi a tak dále. A pak prostě řekl: **„Dej mi informace a začneme pracovat."**
Měla také vzniknout kniha, která by mapovala uplynulých patnáct let – jakási bible FontFontu. Ale k tomu se vrátím později.

shrnutí a výběr Je vůbec možné představit tak rozmanitou kolekci písem sestávající ze zhruba tisíce druhů od více než stovky designérů? Z důvodů, které jsem už zmiňoval, jsem se vždycky domníval, že FontFont není jen obyčejná kolekce dobře navržených písem. Podobně jako Emigre nebo kolekce písem jediného autora, kam patří například **Shinntype** a **Virus Fonts**, je i FontFont spíš seznamem nápadů (nápadů převedených do praxe) než jen výčtem produktů. Ne všechna písma jsou stejně promyšlená, některá jsou zastaralá, některá nám už teď připadají příliš jednoduchá, ale jako celek je tato kolekce unikátní právě ve své rozmanitosti. Abychom mohli sdělit ideu, která stojí za každým fontem, zvláště když přicházíme do kontaktu s diváky, kteří nejsou specialisté, a se studenty, na které jsme se chtěli zaměřit primárně, museli jsme při koncipování výstavy zvolit lehce didaktický přístup. Pokud jsme však současně nechtěli nudit specialisty, museli jsme použít i něco nového a překvapivého, co by je zaujalo. Pro komunikaci s oběma skupinami však bude zcela jistě přínosem zdravá dávka zábavy. Sečteno a podtrženo: přehlídka musí mít příběh, musí poskytnout proniknutí do procesu tvorby návrhu i použití fontů ve skutečných projektech a musí obsahovat 3D objekty, které nejsou pro putovní výstavu představovanou ve školách a jiných nemuzejních prostorách tak úplně běžné.
Rozhodli jsme se, že nejlepší bude zredukovat sbírku tím, že se zaměříme na omezené množství rodin fontů a jejich designérů, a koncipovat tak výstavu jako sérii jednotlivých portrétů jak lidí, tak písem. A najednou se zdálo jednoduché i nemožné zároveň vybrat dostatečně reprezentativní kolekci. Jednoduché proto, že se množství písem i osobností nabízí jaksi automaticky, neboť jsou s FontFontem natolik spojeni, že je prostě nemůžeme ignorovat. Nemožné proto, že ve struktuře výstavy, která se před námi začala rýsovat, byl prostor pro zhruba osm typografů a šest písem, což zdaleka nemohlo pokrýt široké spektrum celé kolekce.
Abych se vyhnul libovolné a subjektivní volbě, začal jsem sepisovat komplikované seznamy a schémata fontů seřazených podle data vzniku, objemu prodeje a žánru a seznamy typografů podle důležitosti jejich přínosu pro FontFont. Abychom mohli vytvořit reprezentativní kolekci, snažili

← **LettError (Erik van Blokland and Just van Rossum) wrote a large number of programs and scripts which allow them to partly automate page layout.** This sheet of postage stamps designed with LettError fonts such as FF Trixie, FF Zapata and FF Advert, was originally designed for Druk magazine, using a piece of software called the Stamp Machine, 2000. **Dvojice LettError (Erik van Blokland a Just van Rossum) vytvořila množství programů a skriptů, které umožňují částečnou automatizaci sazby.** Tento arch známek, navržený v roce 2000 pro časopis Druk s použitím písem FF Trixie, FF Zapata a FF Advert z dílny LettErroru, vznikl s pomocí softwaru Stamp Machine.

↓ **Siegfried Rückel, Alega Serif, 2003. Berlin designer Rückel made a collection of amusing "fake" designs to illustrate the possibilities of his versatile FF Alega family.**
Siegfried Rückel, Alega Serif, 2003. Berlínský designér Rückel vytvořil kolekci vtipných návrhů, kterými chtěl ilustrovat možnosti využití rodiny fontů FF Alega.

SUMMARIZE AND SELECT How should one present such a diverse collection of typefaces, comprising roughly a thousand typefaces designed by over a hundred designers? For reasons which I hinted at above, I have always felt that FontFont is not simply a collection of well-made fonts. Like the Emigre type library, or one-man collections such as Shinntype and Virus Fonts, FontFont is a catalogue of ideas „ideas made into tools „rather than just products. Not all typefaces are equally thought-out, some are dated, some now look too easy, but on the whole there is richness to the collection that is quite unique.
In order to convey the ideas behind the fonts, especially when dealing with an audience of non-specialists and students (which we were aiming at), a mildly didactic approach was called for. Yet in order not to bore the specialists, there had to be something new and surprising to look at. Moreover, the communication with both groups would certainly bene“t from a healthy dose of entertainment. Summarizing: the show should contain an element of storytelling, give some insight into the design process as well as the use of fonts in real projects, and preferably contain three-dimensional objects „which for a traveling exhibition presented in schools and other non-museum environments is not such an obvious thing to arrange.
We decided that the best approach would be to summarize the collection by focusing on a limited number of font families and designers, conceiving the exhibition as a series of portraits, both of people and of typefaces. It seemed at once easy and impossible to make a selection that would feel right. Easy, because many items presented themselves automatically: there are designers (or design collectives) and typefaces so easily identi“ed with FontFont that they could not be ignored. Impossible, because with the structure that began to emerge, we would have space for about eight designers and half a dozen typefaces „hardly suf“cient to cover the collection•s rich scope.
In an attempt to avoid making arbitrary and subjective choices, I began by making elaborate lists and schemes of fonts arranged according to their publication date, sales “gures and genre; and designers according to the importance of their past and present contributions. We tried to identify the main tendencies within the library in order to make a representative selection. But then when the time came to make real choices, all the pseudo-objective research was more or less thrown overboard and we hand-picked an intuitive selection which we thought was simply interesting. That is how a designer like Xavier Dupré „the most proli“c French type designer, currently living in Cambodia „or idiosyncratic typefaces like FF N by Finnish designer Sami Kortemäki or FF C - by Evert Bloemsma came to be part of the show.
(When I later saw the e-a-t exhibition in Prague, I began having some doubts about our visual concept. The exhibition of Czech and Slovak type put together by Johanna Balu•íková and Alan Záruba was dense and straightforward and had an intellectual rigueur and museological quality that I thought FiFFteen might lack; but there was something to defend both concepts, and I convinced myself that for the subject at hand, our more colourful approach was totally legitimate.)

HEADSHOTS AND SPECIMENS Having made a limited selection of featured fonts and designers, we wanted to make sure that somehow all typefaces and their makers would be represented. One of the qualities of the FontFont library is that there are no anonymous designs: each of the typefaces has been designed by a living person whose biography and motives can, in most cases, be

jsme se pojmenovat hlavní proudy v rámci FontFontu. Když pak ale nastal čas skutečné volby, šly všechny pseudoobjektivní výzkumy stranou a my jsme intuitivně vybrali to, co jsme jednoduše považovali za zajímavé. A tak se stalo, že se součástí kolekce stal například **Xavier Dupré** – nejplodnější francouzský typograf, který v současné době žije v Kambodži – nebo idiosynkratická písma jako **FF Nelio** finského designéra **Samiho Kortemäkiho** či **FF Cocon Everta Bloemsmy**.
(Když jsem o něco později viděl v Praze výstavu **e-a-t**, začal jsem mít určité pochybnosti o naší vizuální koncepci. Přehlídka českého a slovenského písma, kterou uspořádala **Johanna Balušíková** a **Alan Záruba**, byla hutná a přímočará, byla intelektuálně striktní a měla muzeologickou kvalitu, kterou podle mého názoru FiFFteen asi postrádá. Obě koncepce mají něco do sebe a já jsem sám sebe přesvědčil, že s materiálem, který jsme měli k dispozici, byl náš „barevnější“ přístup naprosto legitimní.)

portréty a vzorníky Navzdory výběru omezeného množství představených fontů a designérů jsme chtěli, aby všechna písma a jejich tvůrci byli svým způsobem na přehlídce zastoupeni. Jedním z kladů kolekce FontFontu je, že tady nenajdete žádný anonymní návrh. Každé písmo je dílem konkrétního autora, jehož životopis a motivace k tvorbě konkrétního písma je možné většinou najít na webových stránkách FontFontu. Fakt, že návrh písma je lidským dílem a kreativním počinem, je uživateli písma (kteří následně jen těžko cítí povinnost za písmo zaplatit) často opomíjen. Spiekermann proto trval na tom, že v rámci výstavy uveřejníme portréty všech autorů, kteří pro FontFont pracovali. Zkompletování těchto fotografií byl úkol sám pro sebe a někteří designéři nám svůj portrét neposlali nikdy, ale nakonec jsme připravili působivou řadu žluto-šedo-černých panelů (barvy FontShopu) s fotografií téměř každého, kdo se na přípravě fontů podílel – **„the faces behind the faces“** (tváře ukryté za písmy).
Chtěli jsme také vzorek pokud možno všech fontů. Protože však bylo písem obrovské množství, nejjednodušší bylo celý proces zpracování zautomatizovat a nejlepšími odborníky, které jsme mohli pro tuto práci získat, byli opět pánové z **LettError**. Just van Rossum a Erik van Blokland vyvinuli množství maker a programů určených ke generování typografické úpravy s konkrétními parametry a jsou také autory původní webové stránky FontFontu.
Když jsem pracoval jako editor časopisu Druk, spolupracoval jsem s Erikem, který tehdy vyvinul poloautomatické vzorníky nově vydaných fontů. Proto jsme ho také přizvali k práci na dlouhé řadě vinylových plakátů (měřily celkem 25 × 2 metry), které zobrazují ukázky všech písem.
Použil obdobu programu, kterou vyvinul pro časopis Druk: šlo o textový generátor, který z databáze vybírá slova a fráze podle toho, kolik znaků je třeba k vyplnění tiskového řádku v konkrétní, náhodně vybrané velikosti.
Další vzorky písma jsme chtěli animovat – chtěli jsme přece, aby se lidé nejen vzdělávali, ale i bavili. Oslovili jsme dva mladé designéry pracující v Haagu – **Catelijne van Middelkoopovou**, která je v současnosti jedinou holandskou typografkou, a jejího amerického partnera **Ryana Pescatora Friska** –, jestli by mohli vytvořit hodinovou animaci s použitím rodin písem FontFontu. Ale ovšem!
Po deseti dnech mi však nervózně volali, zda by ten film nemohl být trochu kratší a zda by třeba nemohli použít jenom některé fonty místo úplně všech. Nakonec vytvořili úžasnou desetiminutovou pohádku vyprávěnou pouze znaky a ornamenty FontFontu – typografickou variaci na Červenou Karkulku nazvanou **Žlutá Karkulka**. Na požádání FontShopu byl k původně němému filmu dodatečně doplněn zvuk a v této podobě se promítal v květnu v Berlíně.
První výstava FiFFteen se konala v London College of Communication (dříve London College of Printing), kde Brody studoval a Spiekermann učil. Část věnovanou FontFontu, které dominovaly žlutá a černá – korporátní barvy FontFontu – a barevné ukázky, dobře doplňovala Brodyho sekce zaměřená na projekt FUSE na tmavých čtvercových panelech se seriózně vysazenými doprovodnými texty. Od té doby byla výstava FiFFteen představena jen s malými úpravami v různých městech. Nejvydařenější výstavou byla dosud zřejmě ta berlínská, kde se přehlídka konala ve výstavních prostorách v budově firmy Allianz. Její otevření bylo bohužel poznamenáno náhlým skonem Everta Bloemsmy, jednoho z významných designérů FontFontu, který v týdnu, kdy se konalo zahájení, zemřel na infarkt. Bylo pro nás však v jistém smyslu útěchou, že jsme mohli část výstavy věnovat jeho celoživotnímu přínosu.

FontFont: kniha Nikdy jsme nedoufali, že by se nám před zahájením výstavy podařilo sestavit katalog, který by mapoval celou historii FontFontu. Místo toho jsme vytvořili malou brožurku postavenou na textech „Čti mě“, které v průběhu let napsal Jürgen Siebert a další autoři a které byly uchovány na disketách a později na webových stránkách. Několik vydavatelů však projevilo zájem o vydání velké plnobarevné knihy FontFontu, a tak ji právě teď připravujeme. Bude obsahovat dosud nepublikované eseje a rozhovory o písmech a jejich autorech a mnoho stran vzorků a dalších obrazových materiálů, které designéři FontFontu a renomovaní typografové připravili speciálně pro tuto publikaci. Některé z obrázků, které TYPO publikuje na těchto stránkách, budou v knize také k vidění. Publikace by měla vyjít „někdy“ v roce 2006. ✖ **[překlad: Linda Kudrnvská]**

Jan Middendorp (born in The Hague, The Netherlands) is a self-taught graphic designer and writer. He has contributed articles about design, type and performing arts to many magazines. He was the founding editor and art director of **Druk**, a magazine on type published between 1999 and 2003 by FontShop Benelux. He wrote and designed **Lettered**, an award winning book about the Belgian type designer Clotilde Olyff, and wrote **Ha, daar gaat er een van mij** (Hey, there goes one of mine), a chronicle of graphic design in The Hague. In 2004 he published **Dutch Type**, a colourful overview of type design in Holland, and collaborated with designer René Knip on his catalogue ARK/ABC. He recently moved from Ghent (Belgium) to Berlin.
Jan Middendorp (narozen v nizozemském Haagu) je grafický designér samouk. Píše o designu, písmu, divadle a tanci do mnoha časopisů. Je zakládajícím editorem a art directorem typografického časopisu **Druk**, který publikovala belgická pobočka FontShopu v letech 1999 až 2003. Napsal a graficky upravil oceňovanou knihu **Lettered** (Z písem) o belgické typografce Clotilde Olyff a kroniku grafického designu v Haagu po roce 1945 **Ha, daar gaat er een van mij** (Á, tady jde jedno mé já). V roce 2004 vydal **Dutch Type**, barevný souhrn tvorby písma v Holandsku, a také spolupracoval s René Knipem na jeho katalogu ARK/ABC. Před nedávnem se přestěhoval z belgického Gentu do Berlína.

↑ **The members of Berlin trio eBoy are famous for their bitmap illustrations; their typeface FF eBoy was designed to match these bitmap aesthetics.** eBoy also digitized the Prater alphabets drawn by Henning Wagenbreth for the Berlin outdoor pub of the same name, and Super Grotesk, East Germany's variation on Futura.
Berlínská trojice eBoy se proslavila svými bitmapovými ilustracemi a jejich písmo FF eBoy bylo navrženo tak, aby s touto bitmapovou estetikou ladilo. Členové eBoy také digitalizovali rodinu písem Prater, kterou pro berlínskou hospodu stejného jména vytvořil autor komiksů Henning Wagenbreth, a Super Grotesk, východoněmeckou variantu Futury.

↓ **Beowolf brochure, the very first typeface in the FontFont type library (1990).** It was announced as being 'the world's first randomfont'.
Brožura k písmu Beowolf, které bylo úplně prvním písmem kolekce FontFontu (1990). Veřejnosti bylo představeno jako „první náhodně se generující font na světě".

↘ **The eBoy display from the FiFFteen exhibition.** Designed by United Designers Network, with window dressing by Marina Chaccur, a Brazilian student of the London College of Communication.
Sekce návrhářů eBoy na výstavě the FiFFteen. Návrh: United Designers Network a brazilská studentka London College of Communication Marina Chaccur.

→ **Based in Berlin, the Italian designer Alessio Leonardi spiced up the FontFont library with a series of wildly original, mostly hand-drawn typefaces such as FF Priska, FF Handwriter and FF Graffio.**
Italský designér žijící v Berlíně Alessio Leonardi oživil kolekci FontFontu sérií divoce originálních, většinou ručně kreslených písem, mezi něž patří například FF Priska, FF Handwriter a FF Graffio.

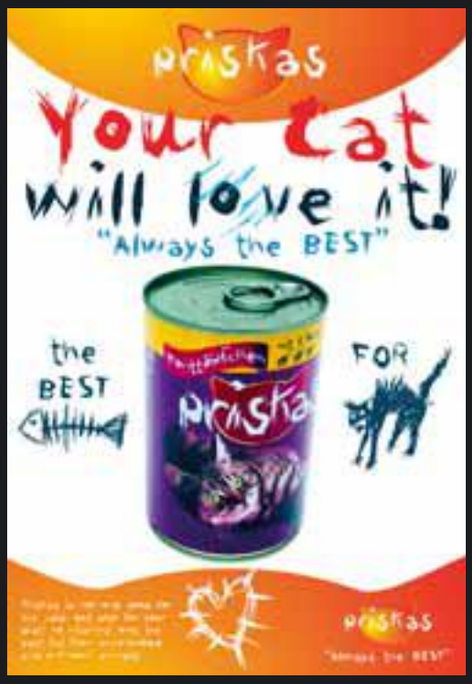
found on the FontFont website. The fact that type design is a work of man as well as a creative act is often overlooked by the users (who, consequently, hardly feel a moral obligation to actually pay for type). So Spiekermann insisted we include portraits of all FontFont designers in the show. Collecting those photos was a task in itself, and some designers never sent in their portrait; but in the end there was an impressive row of yellow-grey-and-black panels (the FontShop colours) with headshots of almost everyone who had designed a FontFont: the faces behind the faces.

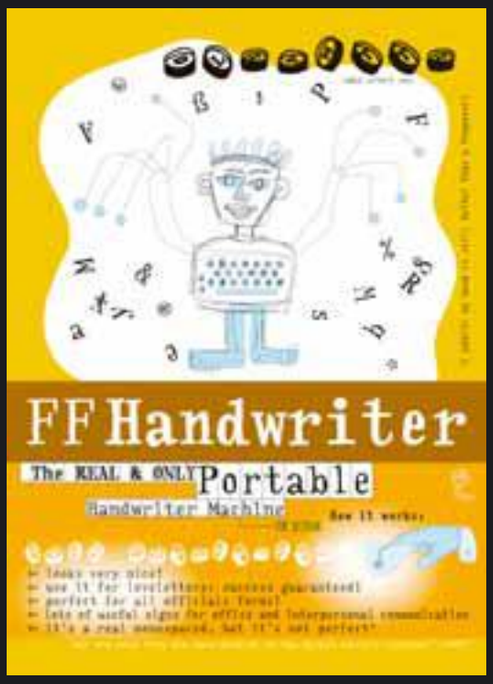
We also wanted specimens of possibly each and every FontFont. With so many typefaces to show, the best thing to do is automate the design process; and the best people to hire for such a job are LettError. Just van Rossum and Erik van Blokland have developed numerous scripts and programs to generate typographic layouts within certain parameters; they also developed the original FontFont website. As the editor of Druk magazine I had worked with Erik, who made semi-automated specimens of newly published fonts. So we invited him to design a long series of vinyl banners (25 by 2 metres in all) showing samples of as many FontFont as his computer could handle „ which turned out to be virtually all of them. He used a variation of the program he had made for Druk: a text generator that picks words and phrases from a database according to how many characters are needed to "ll a line-of-type at a particular, randomly chosen point size.

The other type specimen in the show had to be animated „ after all, we were producing infotainment. We approached two young designers operating from The Hague as Strange Attractors: Catelijne van Middelkoop (currently the only female Dutch type designer) and her American partner Ryan Pescatore Frisk. Could they make a one-hour animation using fonts from all FontFont families? Sure! Ten days later, I received a nervous phone call: could the "lm be slightly shorter and, please, would it be OK if they used only a selection of fonts, instead of all of them? What they "nally came up with was a brilliant, wonderful way of not meeting the brief: a ten-minute fairytale, told entirely with FontFont characters and ornaments „ a typographic variety on Little Red Riding Hood called Little Yellow Writing Hood (•writing• to be pronounced the American way, of course). At FontShop•s request, they later added sound to their original silent movie, and in that form it was shown during the Berlin edition in May.

The "rst edition of FiFFteen was produced „ just in time, of course „ for the London College of Communication, formerly the London College of Printing, where Brody studied and Spiekermann taught. The FontFont section with its dominant corporate yellow-and-black and brightly coloured displays was nicely balanced by Brody•s FUSE section, with its dark square panels and sternly laid out explanatory texts. Since then, FiFFteen has been shown in various cities, with only small changes. So far the best venue has probably been the one in Berlin, where it occupied three large exhibition spaces at the Allianz building, sponsored by the assurance company of that name. Unfortunately, its opening was overshadowed by the unexpected passing away of FontFont designer Evert Bloemsma, who died of a heart attack that very week; but it somehow felt gratifying to celebrate his lifetime achievement as part of the exhibition.

FONTFONT: THE BOOK We never had any hope of "nishing a full-size catalogue in time for the exhibition. Instead, we made a small booklet based on the ReadMe texts that were written, through the years, by Jürgen Siebert and others and could be found on the FontFont diskettes and now on the website. However, several publishers expressed interest in publishing a larger, full-colour FontFont book in due time; it is now in the process of being edited. There will be a section of partly unpublished essays and interviews on the typefaces and their designers; and many pages of specimens and other visual material prepared especially for the book by FontFont designers, as well as renowned typographers who have a predilection for speci"c typefaces in the collection. Several images on these pages will be a part of that book, which will come out •somewhere• in 2006.





 TEXT + PHOTO. ALEJANDRO CABRERA ÁVILA

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (medium, semibold, heavy) URW++ → DIN 1451 Mittelschrift 30 (arabiefonts.com)

Typography with a heart

The Huasteca region lies in the centre of Mexico. Geographically and culturally, it consists of several villages, which, at the same time, belong to several Mexican states—San Luis Potosí, Veracruz, Tamaulipas, Hidalgo and Querétaro. For thousands of years, the area has been inhabited by Huastecs. They had created an important native culture, remarkable in its deep knowledge of mathematics, astronomy, and mature arts. Until today, archaeologists keep uncovering its trails, and its customs and ancient traditions were preserved to this day. Nowadays, the Huasteca region is inhabited by a mixed native population, oppressed and discriminated for years, living in poverty due to the incompetence of the government.

All influences of history are mirrored in the appearance of the visible world. When you pass through the villages of Huasteca, you get a chance to admire original street signs, present literally everywhere. On corner shops, hairdresser's, pool game rooms, butcher's, baker's, restaurants, buses, service shops, traffic signs, walls, pubs, eateries and T-shirts—and most are hand-made by amateur designers.

Typography, the core element of written communication, reflects the soul of the designer. His work thus not only helps the communication process, but it also hides the elements unnoticed by most, which lend the final craftwork its real value. Every stroke of a brush, every regular and irregular line, each sign or image reveals the ardent spirit of local people, their passion for colour and shape.

It is a conceptually-formal synthesis of some sort: it developed with time and its approach to typography and diverse craftwork seems to mirror all the kindness of the world. Even non-academic works are charged with creativity, spontaneity, freshness and joy. They pass on an authentic message, full of life, yet fully functional. If we look at the typography of Huasteca advertisement as a whole, we face a stunning, chaotic mosaic, full of plasticity, colours and images. Some are over-decorated, some are sober, some geometric or just randomly created. However, each "shouts" to draw the attention of the audience. It is one great carnival of intoxicating colours and types: serifed, sanserifed, italic, bold, roman, outlined, hair-thin, or calligraphic.

Thanks to the posters of street typographers, the streets of Huasteca villages are charged with fascinating energy, similar to the energy of the whole country. Each sign takes on a life of its own, it has a living heart of the entire history. The popular typography mirrors Mexico as it was described by Jack Kerouac: "Mexico Innocent".

typografie se srdcem

V centru Mexika leží oblast Huasteka, která geograficky a kulturně zahrnuje několik vesnic náležících současně různým státům v zemi – San Luis Potosíu, Veracruzu, Tamaulipasu, Hidalgu a Querétaru.

V těchto zeměpisných šířkách se před několika tisíci lety usadili Huastekové a vytvořili významnou domorodou kulturu s hlubokou znalostí matematiky a astronomie a s vyspělým uměním. Dodnes po ní nacházíme archeologické stopy a její zvyky a pradávné tradice přetrvaly až do našich časů. Nyní v oblasti Huasteka žije smíšený domorodý národ, už po léta utlačovaný a diskriminovaný, v důsledku neschopnosti vlády živořící v bídě.

Všechny historické vlivy se promítají do vzhledu okolního světa: když procházíte vesnicemi Huasteky, můžete obdivovat originální reklamní tabule a nápisy. Jsou všude – na smíšeném zboží, kadeřnictví, kulečníkových hernách, řeznictví, pekárnách, restauracích, autobusech, autodílnách, značkách, zdech, hospodách, jídelnách i tričkách – a většina je vyrobena ručně amatérskými designéry.

V typografii, základním prvku psané komunikace, se vždy odráží podstatná část duše designéra. Jeho práce tak plní nejen funkci komunikační, ale zároveň v sobě ukrývá i prvky, kterých si většina lidí ani nevšimne, ale které dávají dílu opravdovou hodnotu. Za každým tahem štětce, v každé čáře, pravidelné či nepravidelné, v každém nápisu nebo vyobrazení se ukrývá žár ducha místních obyvatel, jejich nezměrná vášeň pro barvu a tvar.

Je to jeden velký karneval opojných barev a písem: patkové i bezpatkové, kurzivní, tučné, normální, vlasové, obrysové nebo kaligrafické.

Díky plakátům pouličních typografů proudí v ulicích vesnic Huasteky, podobně jako v celé zemi, fascinující energie. Každý nápis tady ožívá, má v sobě živoucí srdce celé historie. Lidová typografie zrcadlí Mexiko tak, jak je popisuje Jack Kerouac: „Mexiko nevinné". [překlad: Gabriela Beranová a Olga Neumanová]

VALERIANA
Y LILIANA
MONZON

MUSEO REGIONAL
HUASTECO A C

FURUKAWA
ABIERTO

UZA-15-31

7
DONDE HAY FE HAY AMOR
DONDE HAY AMOR HAY PAZ
DONDE HAY PAZ ESTA DIOS
DONDE ESTA DIOS
NO FALTA NADA
CALLE REFORMA
ZONA CENTRO

Naranja

RASPAS DE FRUTAS NATURALES
Y DIABLITOS
CON HIELO DE CRISTAL

ELECTRONICA LASER
VIDEO
CAMARAS
AUTO
STEREOS
COLOR
B/N
DVD

NO TIRE
BASURA

PRIV. INDUSTRIAS

4

a mi...mis
FAROS
CALLE
16 DE SEPTIEMBRE

CHOCOMILK
PLATANO C/LECHE
CAFE CHOCOLATE
SANDWICHES
TORTAS
LIMONADAS
COMIDA DEL DIA
TACOS DE BISTEC
ENCHILADAS C/CESINA

TACOS & GRILLO

DIVERSION A
MAZATLAN
MAYA
SALIDAS TODO EL AÑO

EL GUAPO

ALBA
Cerajeria en Gral.

Reparacion de Maquinas
de Coser

SUPER
ECONOMICA

E PINT
MEXICO

RON
CENTRAL

Victoria

SERVICIO PLOMERIA
"LA CENTRAL"
INSTALACION DE SERVICIOS SANITARIOS Y REPARACION DE LOS MISMOS
Calidad y Responsabilidad /
Tel. Ofic. 2-22-78 Tel.Part.2-53-86

ANTOJITOS "SABI"

DON
jesús
TACO
DE BARBACOA
CAFE
PAN
JUGO
DE NARANJA
POR LA NOCHE
TACOS
BISTEC
CECINA
VAREADA
BARBACOA
HAMBURGUESA

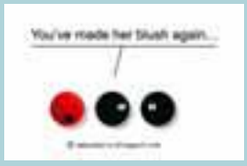
LEON
LEON
LLAVES

✖ WHO WANTS TO BE A FONTOGRAPHER?

Jenom málokdo vydrží víc než ženská – možná Fontographer. Jak jinak vysvětlit, že přes všechno, co se mu provádělo a provádí, má stále skvělou uživatelskou základnu a možná se dočká i nové verze? Ani **FontStudio** blahé paměti na tom nebylo tak dobře.
Fontographer (a FreeHand) byl hlavní důvod, proč **Macromedia** odkoupila firmu **Altsys** od **Adobe**, když ta pohltila **Aldus**. Macromedia potřebovala dobrý kreslicí program pro **Flash**, kterým plánovala ovládnout internet. Ještě relativně dobře dopadl **FreeHand**, u kterého se občas objevovaly nové verze, i když pamětníci jimi nebyli zrovna nadšeni. Naopak Fontographer byl coby naprosto okrajová záležitost odložen k ledu.
Letošní pohlcení Macromedie firmou Adobe zamíchalo kartami v grafickém byznysu. Zřejmě pro zlepšení cash-flow před odkupem oslovila Macromedia FontLab Inc., zda nemá zájem o Fontograher, protože Adobe, ač tvůrce technologií a grafických programů, nemá příliš zájem vytvářet nástroje, které nikdy velký primární zisk nepřinesou. Ale v prodeji Fontographeru jde o víc – program má od Adobe licencovány různé patenty související s písmem (například originální Adobe hinting), které se budou FontLab Inc. hodit. Okamžitým výsledkem nákupu bude implementace podpory formátu .fog do FontLab Studia 5, které by mělo být hotové letos v létě. Ale ani samotný Fontographer zřejmě neskončí jako pouhý zdroj technologie pro ostatní programy firmy, ale bude žít vlastním životem. Bude tvořit spojovací článek mezi TypeTool, základním nástrojem pro začátečníky, a highendovým FontLab Studiem. První na řadu má přijít Fontographer 4.1 pro Mac OS X.
Podle mého názoru i podle názoru redakce je trh písmových programů natolik malý a kompaktní, že vytvoření třetí řady vývojářských nástrojů se podobá objevu Piltdownského člověka. Vývoj tří různých produktů, které spolu téměř nic nesdílejí, představuje zbytečné tříštění sil a plýtvání penězi. Výrazně víc uživatelů výrobce nezíská, zato si bude komplikovat vývojové kapacity, které by mohl věnovat jiným směrem.
Proto by hlavním pozitivním počinem mohlo být upravené a revidované vydání knihy Fontographer: Type by Design, které autor zatím odmítal udělat, protože se samotný program jevil „mrtvý". **[pk]**
→ http://www.pyrus.com/html/pr/pr_20050509_fontographer4mw.html

✖ FROM COW TO WEBCTIONARY

Typografický humor mohou dělat všichni, tedy až na domorodé Němce. Po neuvěřitelné knize **Alessia Leondardiho** o vývoji písma z lidštějšího pohledu se další důkaz objevil u portugalského autora, který si říká **ABC Darius**. Vytváří stránky **Webctionary** (původně portugalské, nyní přeložené do angličtiny), které jsou „really funny". Při pohledu na jednotlivé příspěvky je až neuvěřitelné, jaké hříčky se dají provést s „pouhými" písmeny. Jenom byste neměli dávat odkaz svým negrafickým kamarádům, kteří tento styl humoru těžko ocení a ještě vás můžou poslat na psychiatrické vyšetření. **[fb]**
→ http://webctionary.blogspot.com/



✖ BEZTRESTNĚ S FONTFONT

Na neaktuálnost dosud používaných licenčních ujednání písmolijen (**EULA**) se poukazuje již delší dobu. Uživatelé se buď snaží neporušit licenční ujednání, takže nemohou téměř nic, nebo se naopak chovají moderně – vkládají fonty do PDF, posílají je s úlohou do tiskárny – a chovají se protiprávně. Za takové jednání je zřejmě nikdo neodsoudí, ale příjemné to rozhodně není.
„Mnoho našich zákazníků pracuje mobilně a na obchodní jednání nebo domů si berou pracovní dokumenty. Stejné dokumenty nakonec posílají do osvitového střediska nebo do tiskárny," říká **Jürgen Siebert** z FSI. „Takové fonty musí splňovat mnohem flexibilnější požadavky."
Nová EULA písmolijny **FontShop International** takové požadavky splňuje. Nová licenční smlouva již není vázaná na počet procesorů (tedy počet počítačů nebo tiskáren, na kterých se dá font použít). Místo toho se bude licence vztahovat na počet pracovníků. Písmo se nyní dá posílat i do servisního střediska s otevřenými dokumenty. Musí však být splněny dvě podmínky: písmo bude posláno kompletní a nebude měněno a po vytištění musí být smazáno.
Nová pravidla se také vztahují na použití písem na internetu. Nyní je možné vkládat písma FontFont do nekomerčních PDF, které jsou určené k zobrazení nebo distribuci přes webové stránky.
Změna se vztahuje na všechny nové i existující licence FontFontu. **[pk]**
→ http://www.fontfont.com/

✖ FONTMASTER 2.5

Během letošního léta plánuje **Dutch Type Library** aktualizaci svého písmového editoru **DTL Font Master** na verzi 2.5. Podrobnosti o novinkách nebyly zveřejněny.
Momentálně je dostupná bezplatná aktualizace na verzi 2.1.3. Kromě řady drobných vylepšení je její hlavní novinkou zahrnutí podpory poslední verze Adobe Font Development Kitu for OpenType. **[pk]**
→ http://www.fontmaster.nl/Blogs/FMNews/

✖ „VŠICHNI TYPOGRAFOVÉ BY MĚLI STUDOVAT TUTO KNIHU." (HERMANN ZAPF)

Kniha **Roberta Bringhursta** The Elements of Typographic Style vyšla v nakladatelství Hartley & Marks už ve třetím vydání. Když si ji letmo prolistujete, najdete tam vše, co v běžné učebnici typografie: něco historie písma, něco o kompozici stránky, typografická pravidla, typologii písem a množství ilustračního materiálu. Pokud však vládnete dobře anglicky, už po pár stránkách objevíte, že něčím se Bringhurstova kniha od ostatních liší: není psána ani v žoviálním tónu příruček pro začátečníky, ani v akademické terminologické suchařině, ale v esejisticko-beletristické angličtině, která se nebojí, když je třeba, užít metaforu namísto termínu. (Není se co divit, autor patří k uznávaným kanadským básníkům, esejistům a překladatelům.) A ještě jednou věcí se jeho kniha odlišuje od standardu podobných příruček: typografii chápe nikoli jako sadu pouček v rámci angličtiny a latinky, ale jako nauku rozkročenou mezi filozofii, estetiku, řemeslo a komunikační prostředek mezi národy a jazyky. I proto se v novém vydání věnuje fenoménům unicode a OpenType, seznamuje s významem, užitím a historií nejrůznějších nezvyklých znaků a diakritik (průběžně v textu a souhrnně formou přehledových slovníků v příloze A a B), věnuje se typografii v řečtině a azbuce. (Ostatně i proto byla kniha přeložena jak do řečtiny, tak do ruštiny.) V doslovu ke třetímu vydání autor rozděluje cestu softwaru a fontů coby dvojici lineárního a cyklického: (typo)grafický software jde jednoznačně neustále kupředu a jeho funkce umožňují aplikovat víc a víc klasických typografických pravidel (pro technologické šťouraly: 1. vydání knihy bylo sázeno ve Ventuře, 2. v QuarkXPressu, 3. v InDesignu), u fontů je typograf stále jakoby na začátku – neexistuje dokonalý font, žádný písmotvůrce ani program nemůže předem odhadnout, k jakému typu textu bude typograf font používat a jak bude sám font vnímat. Bringhurst tuto kolektivní (ne)souhru přirovnává k hudbě: ladění fontů, stejně jako ladění hudebních nástrojů, nikdy nekončí... **[jk]**

✖ WHO WANTS TO BE A FONTOGRAPHER?

Only a few can withstand as much as a woman can; it may be that the Fontographer is one of such kind. What else would explain that despite of all that has been and is done to it, it still has a great user platform and it may even live to see a new version of itself? Not even the Font Studio, may it rest in peace, was that successful.
Fontographer (and FreeHand) was the main motive for the purchase of Altsys from Adobe by Macromedia once Adobe has taken over Aldus. Macromedia needed a quality illustration program for Flash, which it intended to use to take over the internet. FreeHand was OK and its new versions kept appearing eventually, although the people who actually used it recall that they weren't too excited about it. On the contrary, Fontographer was tucked away as an unimportant and marginal product. However, this year's acquisition of Macromedia by Adobe has turned the graphic design business upside down. Before the merger, probably to improve its cash-flow, Macromedia offered Fontographer to Fontlab Inc., since it is widely known that Adobe is not very interested in developing tools which will not bring it immediate profit, although it develops technologies and graphic programs. However, the importance of the sale of Fontographer reaches even further—the program includes the copyright of several technologies connected with font design (such as the original Adobe hinting), and these will be definitely put to use in Fontlab Inc.
The immediate result of the merger is the implementation of .fog format support into the FontLab Studio 5, which is meant to be released this summer. But even the Fontographer itself probably won't end up as a mere source of technologies for other company's products, it will probably live its own independent life. Fontographer will be the application linking the TypeTool, which is the basic tool for beginners, and the high-end FontLab Studio. The first planned project is the development of Fontographer 4.1 for Mac OS X.
Commentary: It is the both mine and the other editors' opinion that the font-creating applications' market is so small and compact that creating a third set of development tools resembles the discovery of the Piltdown man. Developing of three different products which do not share almost any common features is a waste of energy and money. The company will not acquire a significant amount of new users, and it will bring chaos unto its own development capacities, thus consuming the energy it could invest elsewhere.
This is why the main positive output of the whole affair could be a new issue of the Fontographer: Type by Design book, which the author refused to compose until now, since the program seemed dead to him. **[pk]**
→ http://www.pyrus.com/html/pr/pr_20050509_fontographer4mw.html

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus URW++ → Fette Engschrift URW++

BLACK LABEL

Tato publikace je vytištěna na papíru Black Label Mat 250 g/m² (obálka) a 150 g/m² (vnitřní listy).

ANTALIS s. r. o., Office Park Nové Butovice, Bucharova 1314/8, 158 00 Praha 5
tel.: +420 233 113 211, fax: +420 233 113 223, e-mail: antalis@antalis.cz, **www.antalis.cz**

antalis™ antalis.com

J^[*.j^ WddkWb 7iieY_Wj_ed J7Jof]hWf^_Y e\ jofe]hWf^_Y [n^_X_hjkedi"

'+º'. I;FJ;C8;H (

?DF7HJD;HI?>JJ?>F;

KD?L;HEI<7JHJD:;I?=KD?7

>;BI?"DJD?>;B7>?JDIJ?JK

F<;?=?DB7>"J<?DB7D:

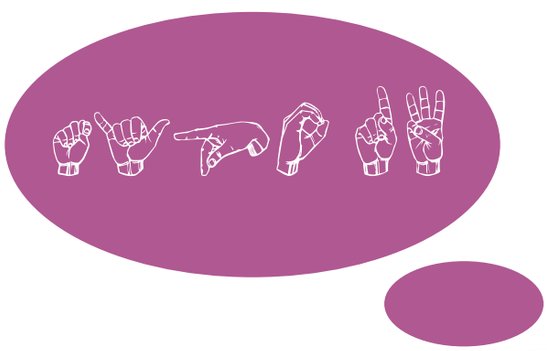
¾Ed j^[[Z][¿

7i j^[fh[c_[h h[dZ[pleki \eh j^[_jd^j[WddkWb 7iieY_Wj_ed J7Jof]hWf^_Y e\ jofe]hWf^_Y [n^_X_hjkedi"
Yed\[h[dY[dY[ej edbo W \ehkc Wj m^_Y^efWjjd jh[[Wj_ed Z\kjjh[_d
]hWf^_Y Whji Wh[Z[XWj[Z" _hj[_ci WXbihi W\ lj_^[hjWf^_Y dji_jkj_ed n
mehbZ YWd c[[j _d Wd _d\ehcWhb[lWedkZi hbWhi'[Z^[[dl_hedc[dj$ 7
(&&+ 7Jof? 9ehd\[h[dY[fhec_i[i Wd _dj[hdWj_edWb b_dZ#kd[e\" in[^Wea[hi'bXej^ \Wc_b_
jWa[j^[_h WkZ_[dY[i je 7Whed_[Wehk&\ oZ[W_hid$Wd
_dÈk[dj_Wbj^_da[h WdZ fhWYj_j_ed[h_ddWdZkjj_d][Z][e\Z[i_]d
ademb[Z][cWdW][c[dj" _i j^[7Jodej[bf[XWa[hi$?dd WZZ_j_ed
W dkcX[h e\ jofe]hWf^_Y [n^_X_hjkedi"dehjWdl_h#d] mehai^efi" W
fefkbWf[J[Y^ $ <ehkc Z[b[]Wj[i m_bb X[jh[Wj[Z je W ckY^ iek]^j
]eeZo XW] WdZ _dl_j[Z je h[bWhWdZ[ecZ eYoekfWdk[<_dd_i^ Yk
Wj j^[[l[d_d] h[Y[fj_edi$

mmm$Wjofm_h$mehi$jof[l[dji$Yec

typ events
enjoy the moment!

enjoy
discover
communicate

typevents llp | www.typevents.com | telephone +44 (0) 19 23 80 04 25
maxstoke house, 104 parkside drive, watford, hertfordshire wd17 3bb

This conference is being organised on behalf of typevents llp, auk-based multi-national partnership
that provides a comprehensive events service to the printing, paper, type, and graphic design communi